

AMIGA AGORA

euskal

Y la
Sección
habituales.

¡Busca tus
Discos LLFB
en el interior

party

PROGRAMACIÓN
COMENTARIO
TUTORIAL
CRÍTICA

¡La Revista hecha POR y PARA el Usuario de AMIGA!

AMIGA Agora Año II Nº 6 Setiembre 1996

AGORA DESIGN

Publicidad y Diseños

- *Videos de presentación y publicidad*
- *Memórias (fotografías, textos, etc...)*
- *Diseños (portadas, carátulas, etc...)*
- *Escaneo de imágenes (c y b/n)*
- *Retoque fotográfico*
- *Folletos y carteles*
- *Montajes*

*ANUNCIOS

*SLOGANS

*REVISTAS

*CATÁLOGOS

*TÍTULOS

*LOGOTIPOS

*RÓTULOS

AGORA DESIGN

Plaza Pedro IV Nº 4, 7º 3ª 08120 La Llagosta (BARCELONA)

Tel: (93) 560 36 04 - Fax: (93) 560 36 04

Tel: (93) 867 44 59 - Fax: (93) 867 44 59



SALUDO

Bueno, aquí estamos otra vez para llenar vuestras mentes ansiosas de cosas nuevas



sobre el Mundo AMIGA, y para ello esta vez hemos escogido un tema de primordial relevancia dentro de la Escena como es: una Party. Para ello todo el Equipo Agora nos hemos desplazado a uno de los Eventos más grandiosos que se pueden dar en nuestro Mundo AMIGA Español:

La EUSKAL-PARTY 4.

Hemos reunido una cantidad tan inmensa de Material y es tan sustancioso que hemos tenido que "comprimirlo" para poderlo meter dentro de este número de Agora, (harían falta varias Revistas enteras para contenerlo en su totalidad), así que ¡No están todos los que fueron pero si son todos los que están! 8-)

Sí, ¡por primera vez y sin que sirva de precedente!, llegamos algo más tarde de lo previsto a vuestras manos B-I, pero el Equipo de Redacción Agora (?) es mínimo y mientras vosotros disfrutabais de unas, suponemos 8-), bien ganadas vacaciones, resulta que nuestros Colaboradores también se han ido de vacaciones ¡por supuesto! y nos han dejado solos ante la "pila" de páginas, fotos, etc... y no hemos recibido sus Artículos hasta mediados de Setiembre 8- (... En fin, ahí la tenéis...

Respecto al tema "Serio" del AMIGA, la verdad es que hasta el momento de cerrar este número de Agora no se han producido novedades relevantes al respecto B-I, excepto que hemos recibido la confirmación por parte de VIScorp de la inminente Adquisición Final del AMIGA. Osea, que está a punto de terminar el "Serial" que nos tiene más en vilo a todos nosotros que la correspondiente "Tele-Tonta-Novela" a todas las amas de casa de este País.

Esperamos poder inundar el próximo ejemplar Agora de todas las Novedades prometidas, esperadas y necesarias para levantar el últimamente decaído 8-! ánimo de nuestro Mundo AMIGA... Disfrutad mientras del extenso Reportaje recopilado aquí y hasta el próximo número...

!!! NAVIDADES !!!

Jesús

AMIGA
AGORA



AMIGA Agora 6, Setiembre 1996

- * **Página 2:** EDITORIAL, *Equipo AMIGA Agora*
- * **Página 3:** EUSKAL-PARTY 4, *Descripción*
- * **Página 13:** EUSKAL-PARTY 4, *Entrevistas*
- * **Página 25:** EUSKAL-PARTY 4, *Conclusiones*
- * **Página 29:** UTILIDADES, *DOpus 5-Xavi Tolentino*
- * **Página 31:** COMIC Agora-*Jordi Mejias*
- * **Página 32:** GRAFICOS, *PPaint-Joan J. Sánchez*
- * **Página 34:** DISCOS Agora, *Docs 28-LLFB*
- * **Página 35:** CLUB/SUBSCRIPCION Agora
- * **Página 36:** HOJA DE KASO, *Mi Amiga-J.S.Kaso*
- * **Página 38:** MUSICA, *Bars&Pipes-Jesús García*
- * **Página 43:** OPINION, *Wac-ca wac-ca VII-Dimas Caparrós*
- * **Página 47:** AMIGA SIN PROBLEMAS, *Parte 4*
- * **Página 49:** RINCON DEL LECTOR, *Cartas del Usuario*
- * **Página 51:** CRITICA, *Sin pelos en la lengua-José M. Barenys*
- * **Página 53:** EL CALABOZO
- * **Página 55:** PROGRAMACION, *Curso AnsiC-Javier G. Lete*
- * **Página 65:** DISTRIBUCION, *Mapa Distribuidores Agora*

EMPRESAS ANUNCIANTES:

- * **Página 31:** RENDER MULTIMEDIA
- * **Página 62:** AMIGA ON LINE
- * **Página 61,63,64:** TU AMIGA ORDINADORS
- * **Página 67:** AMIGA-TEK

&&&&&&



EQUIPO AMIGA AGORA

- | | |
|---|---------------------------|
| * EDICIÓN: TuAMIGA Ordinadors | * FOTO-MONTAJE: |
| * REDACCIÓN: TuAMIGA Ordinadors | Adaptación: Gustavo López |
| * DIRECCIÓN: Jesús García | Javier G. Lete |
| * MAQUETACIÓN: Ruth García | |
| * PUBLICIDAD: Ruth García y Jesús García | Filmación: CODINORTE SRL |
| - Diseño Portada: Jesús García | Deusto, BILBAO(VIZCAYA) |
| - Gráfico Portada: Joan J. Sánchez | |
| * EQUIPOS: | * IMPRESIÓN: |
| -A1200+VIPER 030 28MHz 18MB | GRAFICAS OROZCO |
| RAM+HD 540MB | Orozco (VIZCAYA) |
| -A4000/030 25 MHz 18MB+HD | |
| 1GB+CD ROM GoldStar FX400 4v. | * COLABORACIONES: |
| -EPSON Scanner GT-6500 | Joan J. Sánchez |
| -EPSON Stylus Color | Xavi Tolentino |
| | Javier G. Lete |
| | José M. Barenys |
| * PROGRAMAS: | Kaso |
| -PageStream 3.0i | LLFB |
| -ArtDepartment Professional 2.5 | Jordi Palomer |
| -ADPro Epson Sacanner Controller | Jordi Mejias |
| -Image FX 2.0 | y tú... |
| -Deluxe Paint IV AGA | |
| -Personal Paint 6.4 | * DISCOS AGORA: |
| -Photogenics 1.1 | Docs 28, de LLFB |



EQUIPOS



AMIGA 1200 "Magic" o "Surfer"

- *MC68EC020 a 14MHz.
- *2MB RAM expandible a 128MB con Placas adicionales.
- *Paleta de 24 bits, 16,7 millones de colores.
- *4 canales de Sonido estéreo.
- *Disco Duro opcional.
- Controladora AT/IDE Standard.
- *Disquetera interna de 3.5" 880 KB (720KB PC)
- *Fuente de Alimentación y Ratón.
- *Pack de Software "Magic" o "Surfer"

AMIGA 4000

- *MC68040 a 25MHz.
- o 060 a 50MHz.
- *10MB RAM expandible a 2GB con Placas adicionales.
- *Paleta de 24 bits, 16,7 millones de colores.
- *4 canales de Sonido estéreo.
- *Disco Duro 1GB SCSI-II.
- Controladora AT/IDE Standard y Controladora FAST SCSI-II.
- *Disquetera interna de 3.5" HD 1,76MB (1.44MB PC)
- *Teclado independiente y Ratón.
- *Pack de Software "Magic" y Scala MM300.



AMIGA®

Info de la Party.

Sabino San Vicente - sabino@redestb.es

Patrocinadores de la Party:

- Escuela de Cine y Video.
- Fundación KUTXA.
- Euskal Telebista.
- Mundo Informático.
- Amigateg (Patrocinador oficial AMIGA).
- Jet Internet.

EUSKAL PARTY IV

SAN SEBASTIAN - DONOSTIA 1996

Las intros invitación podrán recogerse de esta página Webbera, la de AMIGA ha sido programada por GoBLInS y la de PC por Iguana.

Páginas oficiales Webberas de la Euskal:

<http://rigel.deusto.es/~herrero/euskal.htm>
<http://www.dit.upm.es/~alha/euskal>
<http://www.arrakis.es/~bjamiga>

AMIGA - PC 25,26,27 y 28 Julio de 1996

1 - LUGAR

La IV edición de la party tendrá lugar en el frontón Carmelo Balda, sito en Donostia - San Sebastián (Guipuzkoa). Comenzará a las 16 horas de la tarde del día 25 de Julio (Jueves), para terminar el día 28 de Julio a las 2 de la tarde (Domingo).

2 - INSTALACIONES

Dispondremos de todo el frontón para nosotros. En él habrá mesas donde colocar vuestros monitores y ordenadores además de enchufes y sillas.

Se contará con un potente equipo de sonido y dos pantallas gigantes de 6x4. (Se está pensando en la posibilidad de que sea 3x2) y de 3x2 Metros, y también un VideoWall propiedad de ETB.

El local permanecerá abierto las 24 Horas del día para los participantes que acrediten su identificación y se podrá permanecer en él de noche, incluso con los ordenadores en marcha, aunque habrá unas horas de entrada/salida por la madrugada.

El frontón dispone de dos vestuarios con servicios y duchas con agua caliente. Para dormir se habilitará una habitación enorme en la parte superior del frontón. Seguid mirando esta página para ver precios de hoteles y pensiones que estamos recopilando.

Habrà una unidad móvil de televisión y canal privado en la party con lo cual, si traéis TV podréis seguir la party en directo desde vuestra tele, al mismo tiempo toda la ciudad de Donostia lo estará haciendo si lo sintoniza. El VideoWall irá emitiendo distintas entrevistas y planos generales de la party con un equipo formado por 8 personas de la Escuela de Cine y Video.

También habrá un canal privado de radio, creado por Mundo Informático de Radio Popular de Bilbao. En la misma party se anunciará el canal donde cogerla (FM), por lo que es recomendable traer unos cascos o radio. Además se usará este medio para las conferencias.

Habrà Internet para cada participante en su máquina (Siempre que traiga tarjeta de Red y T) debido a un acuerdo con Jet Internet.

3 - DÓNDE DORMIR

Se podrá dormir en el mismo frontón. Para ello se habilitará una de sus habitaciones. Cada uno tendrá que traer su saco de dormir y una colchoneta hinchable si lo desea. Esta habitación será única y exclusivamente para dormir, por lo que no se permitirá realizar ningún tipo de actividad que moleste a los que están ocupandola.

4 - QUÉ TRAER

Cada asistente podrá traer, si lo desea, su ordenador, trabajos que haya realizado en Amiga/PC, programas, juegos, utilidades, ... y por supuesto, las últimas Demos que haya conseguido. Que nadie espere poder encontrar

CRONICA DE UNA PARTY

"EUSKAL-PARTY 4"

I-Llamadas a medianoche

- ¡Hola Chus! Supongo que ya sabes que se acercan las fechas de la próxima EUSKAL-PARTY ¿No?
- ¡Pues no se!... ¿Cuándo y dónde se va a celebrar este año? ¿Lo sabes seguro ya?
- Sí, se va a celebrar a finales del mes de Julio en San Sebastián.
- Ya pero, como bien sabes, nosotros no hemos estado antes en otras Partys de

También hay Links sobre la EUSKAL-PARTY en la página Web de AMIGA-TEK y en varias más con todos los detalles al respecto...

- ¡Vale! Nos pondremos en contacto con Sabino, pero... hay algo que nos disgusta sobremanera y que es lo que nos hace dudar todavía...

En primer lugar: La NO celebración de la Party de Posadas ¡Es una pena! ¿Qué ha podido suceder para motivar tan drástica decisión? ¿Problemas económicos? ¿En fin, que le vamos a

hacer! Teníamos la firme resolución de asistir este año... En segundo lugar: Nos acabamos de enterar de que también se va a celebrar la Party de San Fernando (CADIZ) ¡Estupendo! Pero... ¿De quién ha sido la GENIAL idea de celebrarla en LAS MISMAS FECHAS que la EUSKAL-PARTY???

- Hombre, la verdad es que da que pensar... Las fechas de la EUSKAL ya estaban fijadas mucho antes de que se anunciara la Party de San Fernando... Además, si en este País existiera algo de lógica, alguien debería pensar que es mucho más inteligente celebrar una Party en tierras tan calurosas como las de Andalucía en fechas más "Frescas"; Otoño, Invierno... Y dejar para las Partys del Norte las fechas veraniegas, dado que en Euskadi, por ejemplo, hace más "Fresquito" ¿No?

- ¡Estamos de acuerdo! Pero, así y todo, se van a celebrar las dos Partys AL MISMO TIEMPO y eso sólo puede confundir y dividir a los Usuarios ya que todavía, que yo sepa, no se ha inventado LA DUPLICIDAD FÍSICA DEL SER HUMANO, por lo que tanto Usuarios como Tiendas, Revistas y Distribuidores tendrán que elegir? entre una u otra Reunión, cuando estamos seguros que a TODOS nos gustaría estar EN LAS DOS ¿No crees?

- Cierto, pero "Alguien" parece estar interesado en esta DIVISION, si no ¿Cómo se explica el "Panfleto" que cierto Distribuidor? ha enviado por toda España en el que, aparte de REGALAR TODAS SUS EXISTENCIAS? de Productos, se permite dar una extensa y concisa explicación de lo que ES y SIGNIFICA cada una de las dos Partys (EUSKAL y SOUTHERN),

Euskadi y, excepto por lo que vosotros nos contáis, no conocemos bien cómo va el tema...

- Las anteriores Partys han tenido gran éxito, sobre todo para los Usuarios, pero precisamente se suele hechar en falta la asistencia de Tiendas AMIGA que traigan e incluso vendan Productos en ellas. Deberíais venir no solo el Equipo de la REVISTA, sino también hacer venir a alguien de TuAMIGA Ordenadores.

- El Equipo de la REVISTA ya estábamos planeando ir de alguna forma ¡La verdad es que es algo ineludible! Pero gente de TuAMIGA y llevando Productos... ¿Crees realmente que puede ser interesante?

- Por supuesto, además tengo entendido que van a ir otras Tiendas y Distribuidores, tanto de AMIGA como de otras plataformas...

- ¡Es verdad! Por Internet ya nos hemos enterado que esa Party está Patrocinada por AMIGA-TEK, el nuevo Distribuidor de AMIGA, y claro, si va el Distribuidor las Tiendas también deberían... ¡Vale! ¡Decidido! Les diremos que vayan a la EUSKAL-PARTY. Pero... ¿Sabes dónde se exactamente y qué hay que hacer para

participar en ella?

- Para esto es mejor que os pongáis en contacto

directamente con los Organizadores y en concreto con Sabino San Vicente, del que ya te hemos hablado en referencia a las Partys anteriores. Tiene su propia Página Web en Internet y le puedes, por tanto, dejar un E-mail.



y el porqué de SU ASISTENCIA a una NO y la otra SI, además de aconsejar como "Buen Padre", a cuál debería asistir el Usuario de AMIGA... ¿Hablará Dios por su "Boquita"??? - ¡Tal vez, quién sabe! Pero volvemos a repetir, que es una pena y

dado que no podemos asistir A LAS DOS, vayan desde aquí nuestras Disculpas a los Organizadores de la Southern Party, a los que queremos también decir, que la próxima vez tengan en cuenta ese tipo de COINCIDENCIAS y cuenten con nosotros...

Ahora mismo voy a ponerme en contacto con Sabino para concretar los detalles de la EUSKAL...

- ¡Vale, nos vemos allí!!!

anteriores ¿No es así?

- Si, así es, y nos complace la noticia de la asistencia de vuestra Revista Ahora así como la de TuAMIGA Ordinadors.



En las anteriores Partys no hemos tenido apenas Tiendas que ofrezcan Productos a los asistentes, así que esto será muy bien recibido por los Usuarios ¡Seguro!

- ¡Pues bien! Nos gustaría que nos dieras información detallada de COMO, CUANDO y



QUE hay que hacer para participar en la Party...

- ¡Hola Sabino! Soy Jesús García, Director de AMIGA Ahora...

- ¡Hola Jesús! Por fin podemos hablar personalmente ya que solo te conocía a través de vuestra Estupenda Revista...

- ¡Pues encantado de saludarte! Como podrás suponer, estamos interesados en asistir a la EUSKAL-PARTY de este año y de la cual tenemos entendido sigues siendo Organizador, dado el éxito de las

- La EUSKAL-PARTY 4; se va a celebrar los días 25, 26, 27 y 28 de Julio, en el Frontón Carmelo Balda de San Sebastián. Tenemos confirmada la asistencia de otras Tiendas y Entidades tales como: Amiga-Tek, Amiga Studio, Amiga.Info, Jet Internet, Acorn, etc... y ahora vosotros ¿Cómo queréis participar? - Si no hay inconveniente, queremos estar presentes: la Revista AMIGA Ahora, y también la Tienda TuAMIGA Ordinadors ¿Es posible? ¿Qué tenemos que hacer?

- ¡Estupendo! ¡Cuanto

más, mejor! En la Party, los Usuarios que se registren tendrán derecho a: una Mesa para su Equipo y todas las conexiones necesarias, incluida Internet (por primera vez). Las Tiendas, Prensa y otras Entidades tienen que reservar un



un Amiga/PC libre para copiar los gráficos o demos que se presenten en la party. Otra cosa importante es que cada uno traiga el ordenador preparado para conectar un solo enchufe, es decir, que traiga su propio ladrón para conectar el monitor, el Amiga/PC, y lo que sea. Además cada usuario tendrá que ser autosuficiente, necesitará el monitor, fuente de alimentación, ... para usar su ordenador.

La organización no puede facilitar monitores ni fuentes ni ratones, ... Tampoco se hace responsable del deterioro, rotura, ni robo de los mismos.

De todas maneras, también se puede venir sin nada. Pero no lo recomendamos, por un lado, es mucho más aburrido que venir con el ordenador y por otro, sería conveniente juntar el mayor número de ordenadores en el recinto.

5 - NORMAS

El Ayuntamiento de Donostia nos ha alquilado tanto el frontón como todo el material necesario para montar la party. Esperamos que cada uno sepa la importancia que tiene el dejar todo lo que nos han prestado del mismo modo en que lo fue hecho.

En principio, el frontón permanecerá abierto las 24 horas del día, pudiendo entrar y salir de él a cualquier hora de la noche.

Cada vez que salgamos del recinto y deseemos entrar en él, tendremos que mostrar la entrada a quien se encuentre en ese momento en la tranquilla.

A partir de cierta hora de la noche tendremos que moderar el ruido dentro del recinto.

Tampoco se podrá fumar ni consumir alcohol en el interior del recinto, para ello habrá que ir al Bar que se encuentra en el mismo frontón pero separado de la cancha.

No podemos controlar el que todo el mundo se comporte correctamente y respetuosamente hacia los demás, pero pensamos que esto es algo que debería salir de cada uno de nosotros. Esperamos que aparte de los problemas que ya acurran la organización de este tipo de encuentros, no tengamos problemas añadidos por el mal comportamiento de los asistentes, sin tener en cuenta que si hubiera roturas, ruidos y mal comportamiento en general es posible que el ayuntamiento no nos dejase finalizar la party y por supuesto no permitiese la organización de esta nunca más. Así que no dudaremos en ningún momento en expulsar a alguien si esto fuera necesario y hacerle pagar los desperfectos que pudiera haber causado o en casos extremos tener que llamar a la Ertzaina.

6 - CONCURSOS

AMIGA DEMO:

- Longitud máxima: 4 discos de baja densidad (880 Kbx2) o 2 discos de alta densidad (1.76 Mb x 1).

- Tendrá que ser instalable en disco duro, aunque pueda ejecutarse desde discos.

- Deben poder pararse con el botón izquierdo del ratón, si no serán descalificadas durante las pruebas, hasta que lo admitan.

PC DEMO:

- Máximo 4 megas en ejecución (no puede grabar cosas, aparte de algún fichero de configuración).

- Deben poder pararse con ESC, si no serán descalificadas durante las pruebas, hasta que lo admitan.

AMIGA INTRO:

- Tamaño máximo: 64 Kb.

- Deben poder pararse con el botón izquierdo del ratón, si no serán descalificadas durante las pruebas, hasta que lo admitan.

PC INTRO:

- Tamaño máximo: 64 Kb.

- Deben poder pararse con ESC, si no serán descalificadas durante las pruebas, hasta que lo admitan.

AMIGA INTRO 4Kb:

- Tamaño máximo: 4096 bytes.

- Si se permite que incluyan sonido.

PC INTRO 4Kb:

- Tamaño máximo : 4096 bytes.
- No se permite que incluyan sonido.

MODS (Amiga y PC):

- En formato compatible Protracker (Se escucharán desde un Amiga).
- Sólo se escucharán 3 minutos.
- Tamaño máximo : 1 disco de baja densidad.

MULTICANAL (Amiga y PC):

- Más de 4 canales.
- Formatos: S3M, XM, MOD (Fastracker), Tocatta (Amiga).
- Tamaño : 1 Mb.
- Se escucharán con una GUS Max.

GRAFICOS 2D (Amiga y PC):

- Resolución máxima: 640 x 512 más Overscan.
- Máximo número de colores: 256.
- Deberán estar hechos con un programa de 2D tipo Dpaint, Brilliance, etc.
- No se permitirá la inclusión de imágenes o brushes creados con programas de 3D o programas de retoque fotográfico como el photo shop o similares.
- No se admitirán digitalizaciones.
- Se mostrarán en un Amiga.
- Formato: ILBM, TIFF, TARGA, GIF, PCX.

GRAFICOS 3D (Amiga y PC):

- Resolución máxima : 640 x 512 más Overscan.
- Máximo número de colores: 24 bits.
- Deberá especificarse el programa con el que fueron creados.
- Serán los realizados con programas como Imagine, Lightwave, Real 3D, Caligari, 3D Studio, etc.
- Se mostrarán en un Amiga.
- Formato: ILBM, TIFF, TARGA, GIF, PCX.

HUMAN DEMO:

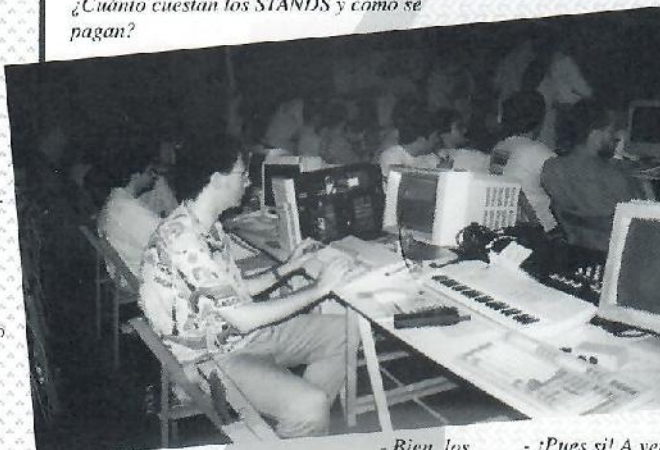
- Se podrá presentar una producción por grupo. Estará en formato VHS PAL.
- Se podrá traer montada desde casa.
- Se trata de imitar los efectos de una demo pero con los medios audiovisuales rudimentarios de que dispone una persona.
- Puede incluir infografía.
- Ejemplo: 3D cube rotation> Coger una caja y moverla con la mano.
- Iremos actualizando la info en esta misma página.

DOOM COMPO (PC):

- La fecha y la hora de la(s) competición(es), será anunciada durante el transcurso de la party. Si contamos con tiempo suficiente un día se realizará la competición de DOOM y otro día la de DukeNukem 3D. En caso de no ser posible, se optará por jugar exclusivamente al DOOM o realizar campeonatos mas cortos a ambos juegos.
- Debido a que en la party habrá un sitio habilitado expresamente para la conexión con internet y que, por lo tanto, los ordenadores estarán conectados en red, se habilitarán un máximo de 8 y un mínimo de 4 ordenadores (en el peor de los casos) para la competición. Dichos ordenadores no pertenecerán a la organización, por lo que esperamos sean "donados" momentaneamente por sus respectivos dueños para la realización de la compo. Dichos ordenadores deberán cumplir ciertos requisitos para que puedan ser "seleccionados":
- * Ser "potente": mínimo un 486-66 o DX4-100 con 8 megas RAM. En el caso del DukeNukem 3D dicho baremo podría subir levemente.
- * Poseer tarjeta de sonido: Mientras funcionen los sonidos digitalizados, es suficiente, no buscaremos una "Turtle Monterrey".
- * Poseer, evidentemente, tarjeta de red Ethernet.
- * Espacio suficiente en el disco duro para la instalación de ambos juegos.
- Se procurará escoger 8 ordenadores similares en potencia. Estos serán asignados en cada tanda ALEATORIAMENTE. El dueño de un ordenador de la compo, en caso de participar, participará también en el sorteo de ordenadores, es decir, jugará en su propia máquina si, y sólo si, le ha sido asignada por sorteo.

STAND para colocar sus Equipos y Productos. La Participación/Entrada a la Party conlleva el pago de una Entrada por Personal/Asistente de: 2.500-3.000 ptas, según fecha de inscripción y pago.

- Entonces se supone, como es lógico, que habrá que pagar el STAND correspondiente... ¿Cuánto cuestan los STANDS y cómo se pagan?



- Bien, los STANDS tienen un coste, por supuesto, que oscila entre 50.000-100.000 ptas. para Entidades en general. Pero hay la excepción de las Entidades que Patrocinen los diferentes Concursos y que contribuyan con la aportación de Productos que se regalan en los mismos. Por ejemplo, Amiga-Tek proporcionará los Premios de las Demos AMIGA... Con esta donación cubre el pago de su STAND, y otras Entidades igual, así que si vosotros podéis dar los Premios de algún Concurso, el STAND quedaría cubierto...

- ¿Entendido? ¿Qué Concurso queda por Patrocinar?

- Quedan aún por Patrocinar los Premios para los Concursos de Juegos... ¿Queréis proporcionar vosotros estos Premios con Productos vuestros?

- ¡Muy bien! Podemos aportar Software, tanto de Juegos como de Utilidades, para dichos Premios... Así que contad con la Patrocinación de los Concursos de Juegos por: TuAMIGA Ordenadores y AMIGA Ahora.

- Pues entonces, solo tendréis que pagar las Entradas correspondientes a las personas asistentes y dispondréis de 2 STANDS: uno para la Revista y otro para la Tienda. Así como mesa de Usuario en la Zona General, si alguno de vosotros quiere participar individualmente, aparte de las Entidades.

- ¿De acuerdo! ¿Serías tan amable de mandarnos un E-mail detallado de todo lo anterior, con pelos y señales?

- ¡Por supuesto! Aunque en las páginas Web de la Party están todos los detalles, os enviaré un completo Informe con la relación de Actos, Concursos, Premios, etc... el cual deberéis completar con los datos de los componentes de vuestro grupo y especialmente, con la Lista de Premios que vais a conceder a cada apartado de los Concursos, para publicarlo inmediatamente en nuestras páginas Web ¡Saludos!

- ¡Saludos desde aquí de AMIGA Ahora y TuAMIGA! ¡Nos vemos en la Party!...

II El viaje

- ¡Hala! A preparar todos los "Cachibaches" que nos vamos a la Party!!!
- ¿Hasta San Sebastián?
- ¡Si hijo, si! Tropecientos kilómetros para arriba...

- ¿Quiénes vais a ir?

- Pues... a ver... Javier y Gustavo están en Bilbao... así que de aquí iremos... Esther, Ruth... y yo, en principio... ¡No abuelo, no es una excursión a la playa! ¡No, el perro y el gato no vienen tampoco...!

- ¿Me podéis llevar a mí?

- ¡Hombre Joan! ¿Te apuntas? ¡Pues vale... pero sin la Bici! ¿Eh?

- ¡Habrá que preparar algo para enseñar en la Party! ¿No? Gráficos, Videos, etc...

- ¡Pues si! A ver... tenemos todos los Gráficos de la Revista, Fotografías, Montajes, Páginas... Está el Video de la Tienda ¡Si hombre, el que hicimos para la "famosa" Feria de Comerciantes!...

- ¡Ah si, claro! Pero tendríamos que hacer algo especial o nuevo...

- Pues ahora que lo dices, se me ocurre una idea? ¡Oye Joan! ¿Porqué no preparas otro Video, esta vez con los temas del último ejemplar de AMIGA Ahora?

- ¡Uf, no se si tendremos tiempo! ¡A ver...! ¿IDEAS???

- ¡Tranquilo, que aquí estoy YO!!!... Mira, empieza con Bissssssss... y luego coges Bissssss... y sigues Bissss... terminando con Bissssss....

- ¡Manos a la obra y que sea lo que "San Scala" quiera!!!

- ¡A ver, la encargada de Publicidad! ¡Despierta!!!

- ¡Si papi... Uy...! ¡Si JEFE!!!

- ¡Hay que preparar Carteles de Propaganda, Avisos, Anuncios de Precios...! ¡Por cierto! TuAMIGA ha decidido hacer una Oferta Especial para la Party... ¡Hay que hacer un Cartelito para



anunciarlo con los Productos que van a llevar!...

¡EUSKAL-OFFERTA 10% de Descuento en todos los Productos!!! ¿Que os parece?

- ¡Estupendo! ¡Es una gran idea! ¡Maravilloso! ¡Incommensurable!...

- ¡Eh, eh... menos cachondeo y a trabajar! ¡Necesitamos la propaganda YA!!!

- ¿Y Equipos, Productos y demás material, qué vamos a llevar?

- Ringggggg... ¿Javier, qué vas a llevar a la Party? ¿Puedes llevar tu Equipo MIDI completo con Amplificador, Altavoces...?
- ¡Lo voy a llevar TODO! Ordenadores, Equipos, Teclados, etc...
- ¡Jo! ¿TODO? ¿Tu

solo se podrá conectar a través de Tarjetas Ethernet de PC...

- ¡Ahora caigo! ¡PLAFF!!... Pos vale, gallinas si queréis...



mio y quiero enseñaros...

estás
"Chinao"! ¿Dónde vas a meter todo eso?... El Equipo MIDI viene que ni al dedo, porque pensábamos montar en la Party un Estudio MIDI completo, para hacer demostraciones y meter todo el "Ruido" posible... pero ¿Para qué vas a llevar el PC, por ejemplo?

- ¡Anda! ¿Pues dónde voy a poder jugar a mis Juegos favoritos, eh? JUA, JUA..... Y el AMIGA porque lo tengo configurado a mi manera con todos los Programas que quiero enseñar, y el...
- ¡Vale, vale... lo que tu digas majo!...

- Ringggggg...
¿Gustavo, tu qué Equipos llevas a la Party?

- ¡Todos mis equipos sin excepción, incluyendo los aparatos de Música!...
- ¡Hala, otro "Tocao"! ¿Tu sabes lo que dices, dónde vamos sin Ordenadores...? Y supongo que aparte del AMIGA, también piensas llevar el PC para mostrar todos los trabajos de Desarrollo que estás haciendo ¿No?
- ¡Anda! ¿Cómo lo has adivinado!...
- ¡Mira chaval, "Vidente" que es uno! ¡Joroba con los nenes sabiondos, si se quieren

BUAIIIIII!

- ¡Vale, no llores!... ¿Alguien más quiere llevar su Equipo, sus juguetes, su mascota, el patinete, la bici...? ¡Total, con alquilar un CAMION!!!

- ¡Al fin Lunes! ¡Todos al "Carro" que nos vamos "Pal Norte"!!!
- ¡Pero si no cabemos!!!
- ¡Empuja niño y pa dentro!
- ¡Papa PISSSS!
- ¡Y los bocatas!



!!! La llegada

- ¡Por fin verde! Ves Joan, aquí, aparte de las cosas que nos cuenta en el resto de Spain, todavía quedan

árboles, campos, vacas...

- ¡Por cierto!... ¿No huele un poco a M... osea... caca de vaca?

- ¡No niño, no se llama así, se dice Naturaleza!

- ¡Pues bueno, vale...!

Y es que al fin al cabo, nosotros somos de estas tierras, y claro... nos llama el monte...

- ¡Hola Javier! ¡Hola Gustavo! ¡Hola Mami!...
¿Queda alguien más por saludar?... ¡Uf!...
¿Todo preparado por aquí?

- Pues más o menos... como



pero se da la "Nefasta" circunstancia de que

- Respecto a los controles, cada uno podrá usar el que le plazca, incluidos joysticks por supuesto. En este último caso, si no funcionase el joystick en el ordenador asignado, se probaría en un ordenador diferente. Previamente a cada tanda, el jugador podrá cambiar la asignación de las teclas a su gusto. Recomendamos que cada jugador se revise dicha configuración antes de la partida.
UNA VEZ COMENZADA, NO SE DETENDRA, excepto por causas de fuerza mayor.
- Será OBLIGATORIO que cada ordenador tenga unos auriculares conectados a la tarjeta de sonido para así no molestar al resto de participantes y de asistentes a la party.

CÓMO

* DOOM (PC):

- Se realizarán 2 tandas simultáneas de 4 jugadores cada una.
- No habrá monstruos.
- La competición será a tiempo y por nº de frags conseguidos (atención, "frags", no muertos. Recordad que un "suicidio" es un -1 frag). Las tandas serán de 5 minutos las rondas clasificatorias, de 10 minutos las siguientes (cuartos, semifinales...) y de 15 minutos la final. En caso de un nº de participantes demasiado alto, estos tiempos se rebajarán.
- Se clasificarán los 2 primeros de cada tanda que tengan el nº mayor de frags. En caso de empate(s), habrá 'n' desempates de 2 minutos.
- Las rondas clasificatorias se jugarán EN EL PRIMER NIVEL DEL DOOM 2. Por qué?
- Jugar en ese archiconocido nivel tiene varias ventajas: cualquiera puede probarlo en casa; habrá más competitividad, entra mucho el factor suerte; en un tiempo relativamente corto habrá el nº suficiente de frags como para que no haya muchos empates...
- El resto de rondas se jugarán en niveles diseñados expresamente para DeathMatch, los cuales SOLO serán conocidos por la organización.

* DUKE NUKEM 3D (PC):

- Se realizarán tandas de 8 jugadores cada una.
- No habrá monstruos.
- La competición será a tiempo y por nº de frags conseguidos (atención, "frags", no muertos. Recordad que un "suicidio" es un -1 frag). Las tandas serán de 5 minutos las rondas clasificatorias, de 10 minutos las siguientes (cuartos, semifinales...) y de 15 minutos la final. En caso de un nº de participantes demasiado alto, estos tiempos se rebajarán.
- Se clasificarán los 2 primeros de cada tanda que tengan el nº mayor de frags. En caso de empate(s), habrá 'n' desempates de 2 minutos.
- En principio todas las rondas se jugarán en el primer nivel del primer episodio. Si para la llegada de la compo la organización localiza algún nivel especialmente diseñado para DeathMatch, se usará dicho nivel en las rondas finales.
- En caso de cuelgue de algún ordenador durante una tanda de partidas, la organización tendrá la libertad de decidir qué se hace en cada caso.
- La máxima organización de la Party decidirá si hay premios o no para los ganadores. Recordad que esta es una party de demos/música/gráficos, la competición de DOOM es simplemente un "add-on" a esta, el ganar no implica automáticamente recibir ninguna clase de premio, excepto la admiración general.
- La participación en la competición implica la aceptación de todas y cada una de las normas aquí expuestas. Dichas normas están sujetas a cualquier cambio de aquí al día de la party.
- Para más información, críticas y sugerencias: mail to:charlie@jet.es Organización DOOM compo

SENSIBLE WORLD OF SOCCER COMPO (AMIGA):

El programa utilizado será el Sensible World of Soccer (SWOS), versión 95/96 o EURO (aun sin decidir). Se dividirá por sorteo a los participantes en 4 grupos (que podrán ser más o

participantes en 4 grupos (que podrán ser más o menos, dependiendo del número de participantes); en cada uno de los cuales se juega una liguilla, a una vuelta y 3 puntos por victoria. Los dos primeros clasificados de cada grupo pasarán a la segunda ronda, en la que los equipos supervivientes se enfrentarán directamente en partidos de copa hasta llegar a la final, de la que saldrá el campeón.

Las preferencias para los partidos serán:

- Tiempo: 3 minutos
- Campo: RANDOM
- Sustitutos: 3 de 5

Cómo: excepción, la final se jugará a 5 minutos.

Preferencias de la 1ª fase (liguilla):

- Una vuelta
- 3 puntos por victoria

Preferencias de la 2ª fase (copa):

- A partido único, con prórroga y penaltis.
- Enfrentamientos programados (seeded): en la primera ronda, se enfrentarán primero de un grupo contra segundo de otro. Los equipos utilizados por los participantes serán los equipos nacionales (selecciones) de Europa. Cada jugador podrá escoger su equipo en el momento de su inscripción, con lo que tendrán prioridad los que primero se inscriban. De todas formas, para evitar desigualdades, se activará la opción "All player teams equal" de las preferencias del juego. Así mismo, se permitirá que un jugador utilice su propia táctica, siempre que la traiga grabada de antes (es decir, que no se ponga a hacerla allí mismo!!)

WORMS COMPO (Amiga):

El programa utilizado será el WORMS normal. Los jugadores se dividen por sorteo en grupos de 4 o menos (dependiendo del número de participantes) que, tras introducir sus equipos, se enfrentan directamente en una partida tipo "liga" de la que saldrá un ganador: tras esta primera ronda, los supervivientes se enfrentarán entre sí de la misma forma hasta quedar un ganador. Los escenarios donde se llevarán a cabo las partidas serán generados al azar por el ordenador. Las preferencias del juego serán en todo caso las asignadas por defecto por el sistema, es decir:

- 1 minuto máximo por turno y 30 por ronda.
- Stockpiling: OFF, Air Strike delay: ON.
- 8 minas en cada escenario.
- Armas: 5x Cluster Bomb, 3x Girders, 2x Homing Missile, Teleport, Mine 1x Dynamite, Air Strike (las demás infinitas)

CONCURSOS FAST:

- Debido a la naturaleza de estos concursos las reglas se publicarán en la propia party.
- Habrá Fast 2D, 3D y Music.

Ordenadores usados para las demos e intros AMIGA:

- A1200/030 con 4 Mb de Fast y 2 Mb Chip.

PC:

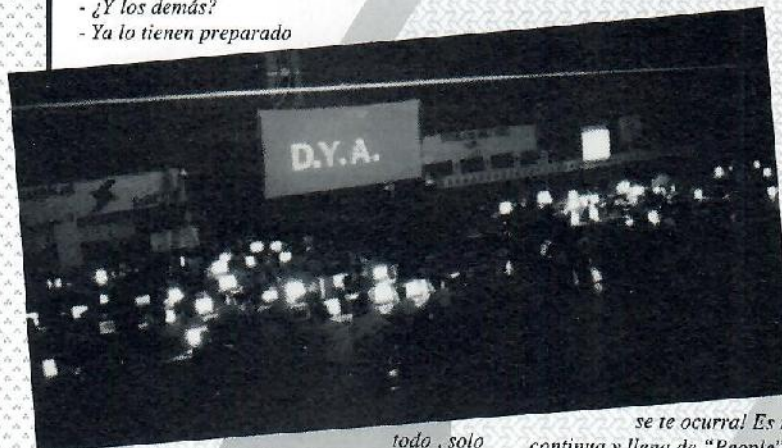
- Pentium 100 Mhz con 8 Mb RAM.
- Configuración con HIMEM y/o EMM386, y ningún tipo de driver cargado, si no resulta ser estrictamente necesario (para el proyector o cosas así). Ni ratón, ni KEYB SP.
- Tarjeta de vídeo Tric64V+ con 2 megas, y UniVESA 5.2 cargado.
- SB AWE32 y GUS MAX 1Mb, ambas con el DMA y la IRQ bajos (por si el DOS4G/W). El directorio de la GUS tendrá todo lo de MIDI instalado.

PREMIOS

- La cuantía final de los premios está sin determinar, pero como siempre dependerá de la recaudación, como ya sabéis, la party no tiene ánimo de lucro, por lo que, una vez descontados los gastos, TODO el dinero que sobre se repartirá en premios, siendo los más importantes los de las demos.
- También habrá premios en forma de hardware (De momento sólo para Amiga).
- Premios ofrecidos por AMIGATEK.
- (Patrocinador oficial de Amiga en la party):
- Demo: 1 AMIGA 1200 Magic
- Intro: 1 Monitor 1438S

siempre... Yo todavía no he desmontado mis cacharros...

- ¡Jo... menos mal que que nos se te ha ocurrido desmontarlo! ¡Solo faltaba eso! Con este maravilloso desorden Informático ya tiene bastante tu Abuela... ¡Uy perdón, AMAMA!!!
- ¡Pues que conste que ahora lo tengo ordenado, pero con el jaleo de la Party!...
- ¿Y los demás?
- Ya lo tienen preparado



falta lo mío. Por cierto hemos quedado con Rafa de Radio Popular que nos llevará todos los trastos con su furgoneta... a San Sebastián...

- ¡Uf, menos mal, ya me veía yo haciendo de Carretero Mayor del Reino!!!
- ¿Te habrás acordado de las Revistas y Discos, no?
- Todo controlado pero... ¡Venga, prepara lo tuyo YAH!!!

- ¡A ver, que llama Gustavo! Dice que el Miércoles recoge Rafa sus Equipos y los de Javier y los lleva ya para San Sebastián, que lo tendáis preparado todo...

- ¡Hola Rafa! Te presento a Joan, Ruth y Jesús, ya te hemos hablado de ellos suficiente y como sabes son el Director y Redactores de la Revista, además representan también a la Tienda de Barcelona TuAMIGA...

- ¡Ah, encantado de conocerlos! ¿Así que os apuntáis a la Party por fin?
- ¡Encantado de conocerte Rafa! Por cierto... ¡Muy bien la entrevista en la Radio a nuestros Colaboradores aquí! Es un fenomenal espaldarazo para la Revista en esta zona... Y pues sí, aquí estamos con todos los bártulos camino de la Party ¿Parece que se presenta muy bien, no?

- Sí, este año va a estar aun mejor que las anteriores. Va la Televisión autonómica ETR, nuestra Emisora Radio Popular... ¡En fin! Parece que vamos a estar mucha gente y también muchos más Usuarios...

- ¡Vale! ¿Cómo os vais a montar lo del viaje y los Equipos de esta gente?

- Nosotros vamos esta misma tarde para

Donostia con todo nuestro Equipo de Radio y nos llevamos los trastos de Gustavo y Javier para allá.

Vamos a montar

hoy mismo nuestro Equipo para

la Party...

- ¿Quiere eso decir que está abierto el local hoy y que se puede montar ya?...
- Tengo entendido que sí, o a eso vamos al menos...
- ¡Escuchad niños! Podemos ir hoy nosotros también, montar todos los Equipos y así mañana ir

directamente y más tranquilos y "Guapos" a la party, así que...
- ¡Papá! ¡Mamá! ¡Abuela!... ¡Nos vamos a San Sebastián ahora mismo!...

- ¡Hala lanzao, que eres un lanzao...!
- Por cierto...
- ¿Cómo se va a ese pueblo?...
- ¿Por la carretera? ¡Ni

se te ocurra! Es una curva cerrada continua y llena de "People" con ruedas... ¿La autopista?

- ¡Posiblemente!
- La autopista más cara del Mundo....
- ¿Ya empezamos? ¡Javier, Joan!... por lo menos esperad a que empecemos los paseitos ¿Eh?

Pues por la autopista ¡Carísima! Curvas continuas, interminables, pero sin gente en contra-dirección y anchura ¡Se agradece! 91 Km de ida y otros tantos de vuelta...

AGUANTANDO A ESTOS DOS PIELMAS...

¿Lo soportaremos?...TO BE CONTINUED...

- ¡Posiblemente!...
- ¡NOOOOOO!...

IV Introducción y Montaje ma non troppo

- ¡Donostia a la vista! ¡San Sebastián en Spain! ¡Una hora menos en Canarias...!
- ¿Y la Concha?
- ¡Calla nene!... ¿No ves que está lloviendo!...
- ¡Señora! ¿Sabe donde está el frontón...?
- ¡Hala, se me ha olvidado el nombre del sitio ese...!
- ¡María, la chuletila de papel que hay por el salpicadero del coche... si, la que se ha caído catorce veces al suelo...!
- ¡Oiga! ¿Por dónde cae el frontón Carmelo Balda?...
- Pues acaban de pasar justo por delante de él, está ahí detrás, junto al Velódromo de Anoeta....
- Pues gracias... Un poco cegatos ya estamos ¿No?
- ¡POSIBLEMENTE!...
- ¿Otra vez?... ¡Mira! Ahí debe ser... está la furgoneta de Rafa, osea que... aquí



mismo tiro el carro...

- ¡Hola! Somos los componentes del Equipo de AMIGA Ahora y de TuAMIGA Ordenadores de Barcelona... ¿Está Sabino?

- Anda por ahí montando cosas, ya podéis entrar si queréis...

- ¡SABINO!!!!!!...

- Bueno, aquí tenéis el lugar de la EUSKAL PARTY 4. Como veis es un frontón de Pelota Vasca muy conocido, muy espacioso y está bien montado.

Subiendo las escaleras de entrada principales se llega al Piso Central, a una sala inmensa, alargada, donde se encuentra la barra y zona de Bar. A la izquierda hay dos dependencias; una son los Servicios y Duchas ¡Por cierto, nuevecitos... de momento...! y al lado en la zona que da al paseo exterior, está la sala destinada para Tiendas y otras Entidades... Hemos puesto un letrero que pone DEMOSTRACIONES.

Sois los primeros en llegar, así que vosotros mismos... Ahí tenéis mesas? (tableros blancos y caballetes) y sillas, así como enchufes, conexiones, etc... Podéis elegir el sitio que más os guste, tanto para el Stand de la Tienda como para el de la Revista...



En la pared frontal están las Pantallas de Proyección para todas las Demos, Concursos,

Información, Propaganda, etc... Por primera vez en una Party y gracias a TV EIB, disponemos de una Pantalla especial, una VIDEO WALL... También están los Equipos de Sonido, Altavoces, etc...

Si queréis podéis coger también, como Usuarios, alguna mesa aquí abajo en la zona de Usuarios, así estais más repartidos e integrados... - ¡Si, porque esta brillante idea de colocar a los Distribuidores

aparte... no se yo si...!... ¡En fin, manos a la obra!

- ¡Hey! No os olvidéis de recoger, Y PAGAR, vuestras Tarjetas de Inscripción e Identificativas...

- ¡Que bonito, como en las Convenciones que salen en la Tele! Una tarjetita con plástico y pinzita para colgársela... ¿Podría ser con mi foto?... Quiero una de recuerdo para enseñársela a mi vecina!!!

- ¡Anda nene... a por trastos, que hay que montar toda la "Feria" hoy mismo!

- ¡Que se cae el Monitor! ¿O anda solo...?

- ¡Anda se me han perdido las teclas del ordenador...!

- ¡Cuéntalas otra vez, zopenco... y no muerdas los cables!

- ¡Mi Equipo no cabe...!

- ¡Pues tira el PC, total! JUA, JUA, JUA...

- ¡Niñas! ¿Es que queréis empapelar todo el frontón con las hojas de Precios!...

- ¡Eh, los de arriba, que nos habéis cortado la luz! ¡Si vosotros, los de Barcelona! Ese enchufe que acabáis de quitar era el nuestro...

- ¡Ondia, que putada!...

- ¡Este ordenador no carbura!...

- ¡RETROMAAAAAN!...



Delante de la zona de Bar y a todo lo largo del Piso está la zona de Pablos, sobre la Grada. Es la zona destinada para los Equipos de Control y Organización, TV, Radio, etc...

A continuación empiezan las Gradass, inmensas como se puede ver, y que descienden directamente hasta el piso del frontón... Esta es la zona principal de la Party, puesto que es la destinada para los Usuarios. Varias hileras de mesas/tableros que van a todo lo largo del frontón con pasillos entre medias. Todas las mesas tienen un número que corresponde al de inscripción del Usuario, enchufes, conexiones, etc... todo lo necesario para colocar cada Equipo. Una de las hileras contiene la línea de conexión a Internet...

- ¡Posiblemente el Stand mas embrollao de la Party!

- ¡POSIBLEMENTE!...

- ¡Posiblemente los Reporteros mas dicharacheros de la Party!

- ¡POSIBLEMENTE!...

- Posiblemente la mejor cerveza del mundo!...

- ¡JOAAAAAN!... ¡JAVIEEEER!...

V La Party, Jueves 25

¡Por fin jueves! ¡A San Sebastián! ¡A la Party todo el mundo!

Las puertas se abren de para en par.

Prácticamente no hay sitio para aparcar al

lado del frontón. Matrículas de toda España en

- Mods, 2D y 3D - Tarjeta Gráfica Graffiti.
- Concursos Paste Software.

- Premios ofrecidos por TuAMIGA Ordenadores:
- Concursos de Juegos SWOS y WORMS: CD-ROMs de Juegos y Utilidades

NORMAS GENERALES

1- Sólo se podrá presentar un trabajo por cada categoría y persona.

2- Las demos e intros de 64 Kb quedan exentas de la restricción 1.

3- La entrega de los trabajos será anterior al Deadline, no se aceptará ningún trabajo posterior.

4- Las demos e intros podrán ser probadas en el ordenador de la organización para verificar su correcto funcionamiento, por orden de petición. En lo posible, se intentarán probar con el proyector (para ver la compatibilidad), sin ponerlas en la pantalla grande, claro.

5- Se recuerda que el proyector puede introducir incompatibilidades con algunos modos de vídeo en los PC, es un riesgo que existe y no se puede medir por adelantado.

6- Antes de cada demo, en PC, se reseteará la máquina para evitar incompatibilidades que la demo anterior pudiera dejar (memoria corrupta, etc), se correrán ULTRINIT y SB16SET para dejar las tarjetas de sonido en un estado adecuado. En AMIGA, se apagará el ordenador y se volverá a encender.

7- En caso de que haya más de 15 producciones un jurado independiente escogerá las mejores para participar.

8- La última norma no afectará a los gráficos 2D y 3D, ni a los concursos fast.

7- OTROS TRABAJOS
Durante la party se mostrarán trabajos, juegos, utilidades, animaciones, Slides, revistas en disco, Previews de demos... que esté realizando la gente.

Si tienes algún proyecto a medio acabar o ya acabado y quieres mostrárselo a todo el mundo ponte en contacto con nosotros cuanto antes para comentarnos el tipo de trabajo y la mejor forma de mostrarlo a la gente. Se enseñará el trabajo en la pantalla gigante junto con una explicación y/o demostración de lo que hace junto con los créditos del mismo.

8- DEMOSTRACIONES DISTRIBUIDORES
A las horas que se anuncien habrá distintas demostraciones de los distintos distribuidores presentes en la party.

De todas formas, habrá una habitación dedicada a estos distribuidores donde demostrarán continuamente sus productos.

Stands Confirmados/Empresas presentes:

- Amigatek (Balears).
- TuAMIGA Ordenadores
- AMIGA Agora
- Icon Multimedia (Palencia).
- Digital World (Madrid).
- Amiga Studio (Donostia).
- Escuela de Cine y Video (Andoain).
- Radio Popular de Bilbao (Bilbao).
- Jet Internet.

Patrocinadores de la Party:

- Escuela de Cine y Video.
- Fundación KUTXA.
- Euskal Telebista.
- Mundo Informático.
- Amigatek (Patrocinador oficial AMIGA).
- Jet Internet.

9- CONFERENCIAS
Del mismo modo que en las parties anteriores, habrá conferencias sobre distintos temas relacionados con el mundo de la informática y la escena Española.

Mesas redondas, temas:

1) Intel MMX.
2) Realidad Virtual.
3) Internet.
4) Futuro de la Escena.

El funcionamiento de las mesas redondas de

El funcionamiento de las mesas redondas de este año será el siguiente:

En el Stand de Radio Popular se juntarán 4 personas con conocimientos sobre el tema. Se realizará una mesa redonda a 4 entre ellos mientras los demás podremos escucharlos a través del canal privado de FM y seguramente también de TV. Después mediante un micrófono inalámbrico se podrá, sin ausentarnos de nuestro asiento, opinar sobre el tema o lanzar preguntas.

10 - LUGARES NUMERADOS

Debido a las dimensiones del Frontón sólo podremos albergar a 220 ordenadores (Se está intentando ver alguna manera de aumentarlo en 44 más) por lo tanto es muy importante que indiquéis si traéis o no ordenador, para daros la identificación numerada con la zona, fila y columna que ocuparéis. Los mejores lugares (mejor ángulo de visión de las pantallas) se asignarán por riguroso orden de inscripción. Cuando las plazas de ordenador se agoten, no será posible traer más. En cada plaza habrá un espacio de 1 Metro. No se permitirá que alguien que no traiga ordenador ocupe una de las plazas o la ceda a otro para que ponga otros equipos que no sean ordenadores, el equipo de música y demás tendrá que estar dentro del metro. A cada plaza le corresponderá un sólo enchufe. Por tanto, cada uno tendrá que traer su ladrón.

11 - TARIFAS:

La entrada a la party costará 2500 pts siempre que se pague por adelantado, y 3000 si es el mismo día de la party.

La FECHA TOPE para realizar los ingresos será el 15 de JULIO de 1996. A partir de ahí no se admitirán más transferencias y habrá que abonar en taquilla.

La razón principal para la subida del precio de la party en 500 pts al ser por adelantado y 1000 pts si es en taquilla es el precio del alquiler del Frontón, que a diferencia de anteriores ediciones, esta vez no es gratuito, además de tener que adelantar 150.000 pts al ayuntamiento en concepto de fianza y otras x mil por el seguro de los cuatro días. Guarda de seguridad...

El número de cuenta donde hacer efectivo el pago es el siguiente:

ENTIDAD: KUTXA

TITULAR: Asociación de amigos de la informática Euskalmita.

2101 0074 61 0010407393

En el texto que se permite poner en la transferencia indicar el nombre o los nombres de los que hacen el ingreso y guardar los justificantes.

Después enviar por carta a la siguiente dirección la copia del justificante y la lista de los que han realizado el Ingreso, rellenando la siguiente ficha por participante:

Nombre:

Apellidos:

Dirección:

Localidad:

Teléfono:

Handle: (Si se tiene)

Grupo:

Ordenador: AMIGA o PC o lo que sea.

Fecha Nac.:

Si se trae ordenador o no: MUY IMPORTANTE

Dirección:

Sabino San Vicente

Pza. Gernikako Arbola, 1, 2D

20700 URRETU (GIPUZKOA)

O si no a:

sabino@redestb.es

Indicar si se va a traer tarjeta de Red para la conexión a Internet.

Para cualquier duda podeis dirigiros a:

sabino@redestb.es

Superecoo/GioBI.InS

multicolor mezzcolanza. Autobuses repletos de ordenadores con piernas y ojos que se van vaciando rápidamente...

- ¡Mira, el AMIGA-Móvil del Eduard Matas!...

- ¡Ese no podía faltar!...

"Encafetado" paseando como alma en pena por todo el frontón... y cables por todas partes...

- ¡PLOFFF! ¡A que se la pega!...

- ¡Patosos, que os cargáis la instalación!



Una multitud de Usuarios se agolpan en el hall del frontón y hay una cola interminable ante la taquilla de Registro...

- ¡Hey tío, que necesitas la tarjetita para entrar!...

- ¡Que se cuele un Byte!...

- ¡A acoquinar en taquilla!...

Empieza el desfile interminable de Equipos hacia sus lugares reservados en la Party... Ordenadores, Monitores, Torres, Altavoces...

¡Dios mio!... ¿Cabrán todos? ¿Dónde van a meter tanto cacharro?...

- ¿Quieres decir que toda esta gente ha venido desde sus pueblos hasta aquí y con todo su Equipo?...

- ¡Increíble pero cierto!

¡Y solo un ascensor para todos... y encima pequeño!... La otra opción es escaleras para arriba... Llegas al piso Principal, cargado, cansado y ya está... ¡No!... Ahora toca bajar por las escaleras empinadas de las Gradas hasta el piso del frontón, meta final de los Equipos y Usuarios...

- ¡Mira un ordenador con prisas! ¡Un 3000 bajando solo por la Grada!...

- ¡Pues ese ha llegado a su sitio antes que su dueño!... ¿Funcionará?...

- ¡Hala, ese se ha traído todo el Equipo de Megafonía de su pueblo!...

- ¡Gustavo y Joan, vosotros os colocáis abajo en medio del "Mogollón" ... ¡Que envidia!... y ya que la línea de Internet no llega a la zona de Tiendas, por lo menos vosotros podéis conectaros y ya iremos pasandonos por ahí abajo de vez en cuando...

- ¡Eh, la línea de Internet no funciona, no llega hasta aquí!...

- ¡GUSTAVOOOOO!

- ¡Nada hombre!... El gracioso de turno que para poder JUGAR mejor con su PC al DOON con su amiguito de al lado, a desconectado a los que van a continuación... ¡Inútil!...

Arreglado...

- ¡Mi madre, que follón de gente y aparatos!...

- ¡SABINO OOOOOO!...

¡QUEDA INAGURADA LA EUSKAL PARTY 4!...

Aquí el Bar; bocatas, refrescos, pastas... a precio de Vales? canjeables, que hay que comprar primero y comerlos los que te sobren al finalizar la Party ¡Jo!

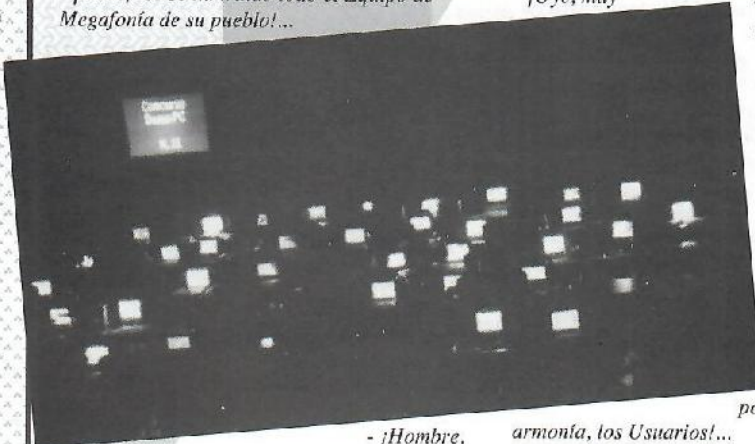
Aquí la Zona de Stands y Demostraciones; Amiga-Tek, Amiga Studio, Jet Internet, TuAMIGA Ordinadors, Acorn, Amiga Agora...

- ¡Hala que tormentón está cayendo!...

- ¡Ruth, te dije que

- ¡Oye, muy

no cantarás!... bueno el nuevo Sintetizador de Voz del AMIGA!... Ahí todos los Organizadores, la ETB, Radio Popular... Y abajo; todo ese conglomerado de Color, Movimiento, Sonido, Gráficos, Pantalías e Ilusiones, y ¡Maravilla! ¡En perfecta mezcla y



- ¡Hombre, el ordenador "Standard Español" del Matas... Solo hace falta que él mismo enseñe sus teclas al revés... Claro que a lo mejor somos nosotros los que estamos al revés...

- Y un ordenador "Morado" ... y la Torre "Decorada" de Teddy... y un vaso de café entero sobre un 1200... ¡Jopé, se lo acaban de cargar!... y Alfredo Soro con el disco duro

armonía, los Usuarios!... La fiebre recorre todos los rostros y se traspasa a sus máquinas, que empiezan a vibrar en busca del del ansiado Gráfico, la inimaginable Demo, el impensable Mod... que lleve el alma de cada Usuario al largamente deseado "Nirvana" de la realización Personal y Mental del Concurso ganado... o del mero hecho de Mostrar a todos los demás los

"Logros" de cada cual...

Y llega la noche... la hora en que empiezan a pasarse por la Pantalla Principal de la Party los trabajos de los Usuarios, para envidia y ejemplo de todos los presentes...

- ¡Vamos a ver las

Gráficos 2D y 3D, que pasen por Recepción!

- ¡Se anuncia el inicio de los Concursos de Juegos!....

Continuas llamadas, avisos, carreras, colas en las Inscripciones... Nervios en la Zona de

Control... Continuo pasear de Usuarios entre las hileras de ordenadores, en busca del Gráfico ideal, de la Música idónea, de la Idea Genial... Sonido temblequeante y enloquecedor de teclados... Joysticks echando humo... Ojos desorbitados...

Es como el tremendo entorchocar de las armas en el Campo de

Batalla de la más desgarradora pero incruenta Batalla jamás ocurrida y que sin embargo, se repite en cada Party... ¡Es la Fiebre del Ordenador que se contagia irremisiblemente a todos los corazones y mentes presentes!

En la Zona de Stands/Distribuidores se desarrolla la otra gran parte de la Batalla. Es donde los distintos Ejércitos han asentado sus campamentos, repletos de reservas y armas para pertrechar a los exhaustos combatientes...

Ordenadores, Monitores, Hardware, Software, CD-ROM... en los Stands de Distribuidores AMIGA... Servicios de Red en Jet Internet... Equipos Rise en Acorn... Camisetas AMIGA en el Stand de Amiga-Tek... Todo lo necesario y más para los ávidos ojos de los Usuarios.

Grupos de ansiosos y expectantes Usuarios se pasean por las diferentes zonas de la Party. sedientos de Noticias, Comentarios

las demás zonas del inmenso local, haciendo que las diferentes partes del combate acaben mezclándose y confundiendo, hasta acabar en la apoteosis final del día...

A partir de las 10h. de la noche, los Guerreros pueden encerrarse en sus trincheras particulares durante las horas de intangible tregua que supone; la Proyección en la Pantalla Gigante de las innumerables "Hazañas" alcanzadas durante el agitado combate diurno. Ante el indescriptible Espectáculo de Color y Sonido que rasga el negro de la noche, solo roto por las hileras de fosforescentes luciérnagas/Monitores, los Guerreros detienen su febril lucha y reparan expectantes en todos los detalles, que aparecen agigantados y que pueden servirles de acicate para la reanudación de la Batalla, que todavía no acaba hoy...

VII Los Guerreros, Sábado 27

Casi sin haber cerrado los ojos a la agotadora y desvelada noche anterior, los Guerreros deben volver a colocarse sus armaduras de Creatividad y Sensibilidad de nuevo, para enfrentarse al combate culminante... Empieza la nueva mañana y a todos nos sorprende el correr veloz del tiempo entre sueños de Grandeza o Fracaso...

Es el día en que deben acabarse todas las luchas, en que la Gran Batalla tocará a su fin con la entrega de las "Hazañas" de todos los Guerreros enfrentados... a los "Jueces de la Contienda, que por la noche deberán dar su veredicto final y declarar Vencedores y Vencidos...

Al final de la mañana todavía entre escaramuzas aún inacabadas, los combatientes parecen empezar a volver a la realidad del momento, del encuentro con los amigos, de compartir esperanzas e inquietudes... y comienzan a caer exhaustos en sus puestos... ¡Es el momento ideal!... Como en toda guerra, por

Demos!...
¡DIOS MIO!... ¡Increíble!... Como por encanto, todo el local inmenso ha cambiado, se ha transformado... Tenemos que frotarnos varias veces los ojos para poder captar TODA LA MARAVILLOSA INTENSIDAD DEL MOMENTO, y no dejarme llevar por la irrealidad que el lugar aparenta en esos instantes... ¿Nos hemos equivocado de sitio? ¿Es una nave espacial? ¡Parece la NASA en plena actividad!... La verdad es que no se puede describir de ninguna forma ¡Hay que estar allí presente, y verlo personalmente!... Tendrá que pasar mucho tiempo antes de que uno pueda salir de la sorpresa, y no creo que nunca se pueda olvidar tan increíble y maravilloso impacto.
Más de quinientas almas "Visionarias" se han transformado en varias e interminables hileras de Fosforescentes Monitores, mostrando multicolores y variadísimas Imágenes, iluminando con Fantasía Irreal el fondo negro, luces apagadas del recinto entero, solo perturbado por las Increíbles Imágenes que van apareciendo ininterrumpidamente en las tres Pantallas del fondo, y por el Sonido de la Música ambiental, mezclada con el "Ritmo" variadísimo de los ordenadores "Musicales".

¡Pasmoso! ¡Inimaginable! Uno se reafirma en su convencimiento de haber elegido el camino perfecto de trabajar para esa muchedumbre incomparablemente "Genial" y "Diferente", y solo deseas sumergirte tú mismo en esa vorágine de Fantasía y Color...

VI La Batalla, Viernes 26

Y empieza la gran e incruenta Batalla, la febril carrera hacia la Inscripción a los innumerables duelos Artísticos, el adnegado, agotadoramente maravilloso y compartido montaje de las Ideas largamente maduras y reservadas para este grandioso Evento. Al empezar la mañana y hasta muy avanzada esta, todavía continua el nervioso ajetreo de llegadas, montajes de Equipos, problemas de instalación, etc... de los rezagados en llegar a la Party... Pero es tal la camaradería que reina en el aparente barullo informático, que pronto todas las incontables Máquinas trabajan a su máxima potencia en pro del empeño de su dueño particular.

- ¡Empieza la Inscripción para el Concurso de Demos!

- ¡Los que se quieran apuntar al Concurso de

y Ayudas...

y se encuentran con el "Oasis" inesperado de AMIGA Ahora... Ante nuestra agradable sorpresa, los ejemplares: tanto del número 5 (actual) como de los que quedan anteriores, desaparecen del Stand entre múltiples manos que se los disputan... Cuando al día siguiente recorreremos las mesas de ordenadores, descubrimos orgullosos prácticamente un ejemplar en cada sitio...

La Gran Batalla continua durante todo el día en interminable entorchocar de Ideas, Desafíos, Niveles sobrepasados, Sonidos estridentes... Las escaramuzas se extienden a

incruenta que sea, los "Cuervos" aprovechan el cansancio de los Guerreros para caer ávidamente sobre los despojos de la Batalla y recoger...

...El Equipo de AMIGA Ahora, cámara de Fotos y Grabadora en ristre, cae "despiadadamente" sobre los agotados Soldados, para desgarrarles las Ideas y sacarles todo su Mundo Interior a "picotazos" para luego expandirlo sin piedad por toda la faz del Mundo AMIGA...

- ¡No dejéis escapar a nadie!...

- ¡A por ellos, a machacarlos!...

AMIGA
AGORA

MONITORES

AMIGA MI438S, MI538S & MI764

Buena calidad de presentación debido al interlineado de 0,28 pixels, autoescaneado genuino, utilización versátil para oficinas, industria y juegos, baja radiación para MPR II, calidad de manufacturación Europea ISO 9001, vía opcional de adaptador para TV monitor, para todos los modelos AMIGA, y casi todos los PCs.



AMIGA MI438S

- * Pantalla Monitor de 14"
- * Alta resolución desde Video hasta VGA, e.g. 800 x 600 pixels a 60 hz.
- * Amplificador Stereo y Altavoces.



AMIGA MI538S

- * Pantalla Monitor de 15"
- * Alta resolución: e.g. 800 x 600 pixels a 60 hz.
- * Conector de Monitor AMIGA de 23 pins.
- * Amplificador Stereo y Altavoces.



AMIGA MI764

- * Pantalla Monitor de 17"
- * Alta resolución: e.g. 1024 x 768 pixels a 70 hz.
- * Conector de Monitor VGA de 15 pins con adaptador (incluido) a conector de Monitor AMIGA de 23 pins.
- * Display en pantalla para ajuste visual.
- * Administrador de potencia para salvar energía cuando el Monitor está fuera de uso.

AMIGA®

Sácale toda la magia a tu AMIGA



WORDWORTH 4 SE
Procesador de Textos

PERSONAL PAINT 6.4
Programa de Dibujo



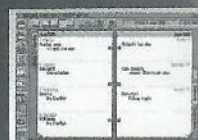
DATASTORE v1.1
Base de Datos

PHOTOGENICS 1.1A
Retoque fotográfico



TURBOCALC v3.5
Hoja de Cálculo

WHIZZ
Juego de Plataformas



ORGANISER
Agenda electrónica

PINBALL MANÍA
Pinball



Charlas en la Party

Vamos a hacer una charla informal con el grupo **CROMS**, conocido grupo de amigos de Mallorca.

A.A.: En primer lugar, la pregunta tonta: ¿Por qué el nombre de CROMS?

CROMS: El nombre salió de una película, de "Conan el Bárbaro". **CROM** era el Dios de la montaña, el que te preguntaba el secreto del acero... Nos gustó el nombre y lo pusimos en plural porque somos varios...

A.A.: Pero veo que tenéis un montón de signos y cosas más o menos identificativos ¿no?... Yo los estaba relacionando con signos del AMIGA, incluso con los signos que tenéis puestos en vuestra página Web...

CROMS: Bueno, la explicación es que **CROMS** tuvo dos etapas. **CROMS** al principio éramos un grupo de amigos que dijimos lo típico: ¡Vamos a juntarnos!, ¡Vamos a hacer algo!... Por supuesto, no hicimos nada... (risa general)... Nos pusimos en plan descanso y más tarde volvió a surgir la ocasión de juntarnos un grupo de amigos con algunos nuevos y decidimos resucitar **CROMS**. Tentamos cerca una Party, la POSADAS, y dijimos: ¡Pues vayamos como grupo, que es más divertido!...

A.A.: ¿Presentásteis algo?

CROMS: ¡No! Somos un grupo que no hace nada. ¡Perdón! Un no grupo... La explicación oficial del nombre es: Cotorras Reunidas Originarias del Mallorca Sur... porque es lo único que hacemos: ¡Hablar!

A.A.: Pues bien... pero supongo que como mínimo tendréis opiniones ¿No?... Así que os podemos preguntar sobre todos los temas relacionados con el AMIGA, supongo... Empecemos por uno simple: ¿Por qué AMIGA?

CROMS: Cuando tuvimos que cambiar del SPECTRUM a otra cosa, lo mejor que había era el AMIGA, el que hacía mejor sonido era el AMIGA... Si hubiera sido ahora, a lo mejor hubiéramos elegido PCs...

A.A.: ¿Quiere decir que ahora habéis cambiado de opinión respecto al AMIGA?...

CROMS: No, el AMIGA sigue siendo el mejor... pero en aquel tiempo ya lo era... Ahora está la cosa más difícil... también teníamos amigos que ya tenían AMIGA y eso siempre influye.

A.A.: ¿Cuándo empezásteis con el AMIGA en general?

CROMS: A partir del 90, más o menos algunos y otros desde el 85, 88, etc...

A.A.: La verdad es que pensábamos que érais unos pocos, pero ya vemos que sois un grupo muy numeroso... Pero tenéis alguna especialidad en concreto o ¿sólo es la del "cotorreo"?... Tenéis dentro del grupo gente que programa...

CROMS: Hay gente que programaba... ¡Ya no!... ya no tienen tiempo. Una cosa es lo que quisieras hacer si tuvieras tiempo, pero últimamente nadie tiene tiempo para nada...

A.A.: Estáis todavía efectuando estudios y trabajando, así que el tiempo está ocupado y dividido ¿es eso?.

CROMS: Sí, aunque dentro del grupo, por supuesto, hay gente que le gusta programar, gente que le gusta la música, la imagen...

A.A.: Lo damos por hecho, sois muchos, pero ¿alguno que destaque en un tema concreto?

CROMS: Hombre, el que más destaca es Toni Pomar, es programador. Javi y Leo también... Luis en Animación 3D, gráficos... Javi en sonido, Leo le da al video... ¡Lo odio! ¡Me voy a pasar a la fotografía!... (carcajada...) Miguel el especialista en Comunicaciones... tenemos especialistas en UNIX... ¡Un especialista en anatomía oriental!... (cachondeo general)...

A.A.: Bueno, vamos a meternos en material más serio. Vamos a hablar un poco de los problemas del AMIGA. Empezaremos por la quiebra de Commodore y lo sucedido con el AMIGA. ¿Cómo lo visteis vosotros?

CROMS: Lo vimos con miedo, personalmente temiendo que el ordenador que tenía en ese momento se me averiara y el tener que comprarme otro... Sí, eso era... al final, después de estar tanto tiempo con el AMIGA

vas a tener que comprar otra plataforma cualquiera...

A.A.: ¿Por qué creéis vosotros que quebró Commodore cuando tenía en sus manos el AMIGA?

CROMS: ... Los que mandan no saben lo que tienen, como siempre... y lo estropean todo... Yo creo que iban en realidad en busca de una Consola en vez de un ordenador, ya que había tenido mucho éxito como máquina de juegos, pero profesionalmente no llegó a cuajar.

A.A.: ¿Queréis decir que a Commodore no le interesaba el tema profesional?

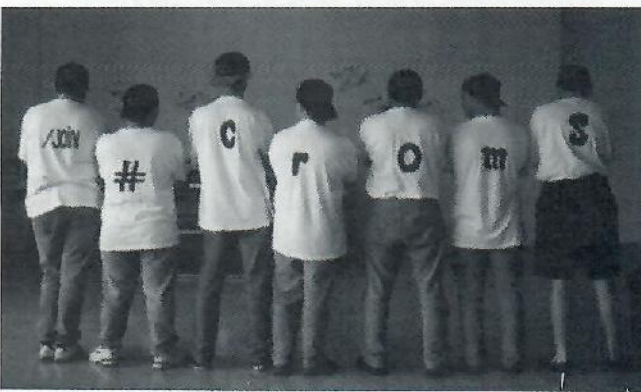
CROMS: No, siempre decían que el AMIGA sólo sería para jugar... pero los juegos requieren una programación y se podía haber enfocado hacia otros temas. Pero a Commodore no parecía interesarle demasiado... y ahí los PCs han hecho mucho daño... y si no haces publicidad, buenos precios, etc... es complicado. Sólo lo compraremos aquellos que conocemos la máquina, pero el usuario normal, no, se va a ir a lo más fácil... un PC.

A.A.: Bien, había varias compañías interesadas en la compra, sin embargo apareció una empresa alemana: ESCOM... nueva, sin tener nada que ver con el AMIGA, aunque sí vendían PC... ¿Cómo visteis esto?

CROMS: Dijimos: Veamos, esperemos... Llegó un punto en que todo estaba tan en el aire que sólo podías hacer una cosa... ¡Esperar a ver que hacen!... como estamos haciendo ahora, esperar y a ver...

A.A.: Vale... Aparece, o mejor dicho, crean una compañía que se llama AMIGA Technologies, y cuando parece que todo estaba montado e incluso se anunciaban productos nuevos, se para todo y la vuelven a vender...

CROMS: Eso puede ser también mala suerte, que todo se haya ido abajo...



ESCOM tuvo la oportunidad de vender el AMIGA y lo ha vendido a muy buen precio...

A.A.: Entonces, ¿por qué compró algo que pensaba vender después?

CROMS: No, no es que pensaba vender, es que ESCOM ha ido a la quiebra... Si tiene problemas económicos por otra parte y tiene que salvarse como pueda... pues venderá lo último que le queda, el AMIGA, aunque sea lo que más beneficios le ha dado... Las pérdidas vienen de sus PCs no del AMIGA.

A.A.: Y ahora, ¿cómo veis la entrada de ViScorp en el tema?

CROMS: ¡Ya veremos! es la frase preferida del amigo, esperar, paciencia...

A.A.: Cambiemos de tema, vamos a hablar de España en concreto, os voy a poner ahora en aprietos... Nos gustaría conocer vuestra opinión como Usuarios de todos los problemas, rumores, dificultades, etc... desde que el AMIGA entró en quiebras, compras, ventas... Commodore quiebra, ESCOM compra y crea AMIGA Technologies, elige en España una Distribución y empieza a sacar algunos Productos. Y nada más empezar, aquí lo que más sobresale es la división entre Distribuidor, Tiendas y Usuarios... ¿vosotros habéis sufrido algo al respecto?

CROMS: Todos hemos oído cosas, ¿sufrirlas físicamente? creemos que no.

Somos, al fin y al cabo, el último eslabón. Nos preocupa, nos afecta que haya problemas con los Distribuidores, pero lo que más nos preocupa es que tengamos el Producto, que lo podamos conseguir fácilmente, que si tienes algún problema te lo solucionen... lo que cualquier Usuario.

A.A.: Bien, sigamos. Se elige como Distribuidor a una empresa por antigüedad, experiencia, etc... pero empiezan a surgir indicios de una Mala o Equivocada Gestión, ya que unos dicen que se han vendido X máquinas, otros que se han vendido muchas menos, Usuarios que no son bien atendidos, engañados en Tiendas... ¿qué sabéis de todo eso, habéis sufrido directamente alguna experiencia similar?

CROMS: Sí, por supuesto. Yo en concreto cuando vi que el mercado AMIGA se iba abajo, vendí el A500. En ese momento era como si se te cayera el mundo encima, pero tuve que venderlo. Entonces el PC empezaba precisamente a subir un poco, compras un Equipo y dices: ¡Va rápido,

veías un AMIGA pero... no llegaba. Pasa el tiempo, AMIGA no dice nada nuevo, me desconecto del mundo, y el PC parece seguir creciendo. Pero ha llegado el momento actual y el PC se ha convertido en una auténtica M... lo mantengo sólo por la velocidad pero sigue fallando el Sistema Operativo, es un atraso... Al cabo de cierto tiempo, un año, vuelvo a entrar en el AMIGA, parece haber máquinas, programas, etc... y decidí comprar un A1200.

¿Problemas? Me tocaron 2 de una remesa mala ¡Dos! Imagínate mi cara... Primero tuve que esperar 3 meses para conseguir uno, que no llegó al final. Me dijeron que lo dejara, que no había nada que hacer porque no había ordenadores (?). Se supone que si los había... Al fin compro el primero y con toda la ilusión lo conecto y ¡Pataplat! ¡No va!... lo devuelvo, me dan otro, lo enchufo y ¡Pataplat! no funciona! ¡Aquí pasa algo! Y me empecé a mosquear un poco, me digo ¿Para qué pasarme al AMIGA si el Hardware es defectuoso o en AMIGA Technologies son unos chapuceros?... hasta que me tocó uno nuevo y bien. Eso sí, el servicio fue perfecto en el sentido de que me lo cambiaron cada vez. De todas formas pienso que esto así no vale para nada con sólo 2MB de RAM. Ahora ya empiezo a disfrutar del AMIGA porque le estoy poniendo periféricos para completarlo, aunque después de mucho tiempo de espera y problemas.

Pero tenemos el problema de que las configuraciones que se venden actualmente de AMIGA no sirven prácticamente para nada, y sin embargo en PC ahora por el mismo precio te lo dan casi todo: Disco Duro, Monitor, CD-ROM, etc... El AMIGA tiene que bajar precios y hacer promoción, pero sobre todo bajar precios.



A.A.: ¿No será

en realidad que al AMIGA le falta el apoyo que tiene el PC, que es un entorno muy extendido y con mucha Publicidad?

CROMS: Para la evolución de las plataformas hay algo básico y vital, ¿qué plataforma ha tenido Clónicos? ¿qué plataforma gracias a esto ha conseguido que los precios bajaran en picado, que se vendieran como churros? ¡Una!... ¿Porqué el MAC y el AMIGA están detrás del PC?

A.A.: Esto viene a colación... ¿Qué pensáis entonces sobre los rumores de que el AMIGA pueda convertirse o tener Clónicos? Con diferentes empresas, diferentes modelos...

CROMS: Que más vale tarde que nunca y a ver si llegamos a tiempo de subirnos al carro... Lo importante es que no haya una sola opción, que pueda haber tres o más fabricantes y modelos... aunque tiene sus inconvenientes, que acaban por no ser totalmente compatibles por los diferentes modos de fabricar, por los distintos modelos. Pero lo importante es que se extienda y se vendan máquinas.

A.A.: ¿Y si el AMIGA se convierte en lo mismo, una especie de selva donde sólo se trata de vender?...

CROMS: Pues le pasará lo mismo que al PC, que hay Usuarios y Usuarios... En PC existe el típico Usuario que no sabe absolutamente nada, sólo sabe poner su WordPerfect... ¡Eso no es saber manejarlo!, o como la mayoría de gente que sólo sabe poner Juegos.

A.A.: Osen que estáis todos de acuerdo en que el AMIGA se abra...

CROMS: Sí, queremos que crezca, queremos AMIGAS mejores y más baratas, y la única forma de conseguirlo ya (la otra forma ya ha demostrado rotundamente que no es posible) es haciendo Clónicos...

A.A.: ¿Sabéis algo respecto a que se vaya a seguir con alguno de los Proyectos iniciados, y el PowerPC?

CROMS: ¡Veremos! Cuando lo saquen hablaremos de él... ¡Pues como lo haga PHASE 5 seguro que no tenemos AMIGAS en mucho tiempo! todo el mundo sabe que esta empresa es la más lenta del Mundo. ¿Y el Software? ¡Ya veremos!

A.A.: ¿Por qué creéis vosotros que se ha marchado gente de la propia AMIGA Technologies? Incluso Han creado nuevas compañías como PIOS...

CROMS: ¡Cansancio por el funcionamiento! O se creen con posibilidades de hacer algo mejor... Hay que tener en cuenta que en el departamento de ingeniería hay gente muy preparada y reprimida continuamente y limitada por los directivos de la Campaña... Tienen ideas y proyectos que se los rechazan y no os dejan salir, y llega un momento en que deciden ¡Puedo hacerlo yo! como el empleado de una tienda que decide montar la suya propia...

A.A.: ¿Y el Set-Top-Box?

CROMS: Una idea muy americana que sólo está pensada para América y que se piensan que lo van a vender en Europa y aquí tenemos otra mentalidad y no creemos que se pueda hacer... Actualmente no hay tecnología para colocar Set-Top-Box... en España desde luego que no... Sólo es útil en donde haya redes de cable, que es para lo que sirve el Set-Top-Box... ¿Alternativa? Satélite con ofertas a través de las cadenas de T.V.

A.A.: Pero... ¿Las cadenas de T.V. Españolas están preparadas para esta tecnología?

CROMS: Sí, actualmente sí... Antena 3 está ya distribuyendo por cable a los dos o tres sitios que hay. La tecnología de Compresión Digital ya la tienen funcionando... Hay compañías preparadas, pero todavía no existe la parafernalia de distribución necesaria para que llegue a las casas... y en España tendrás que ser rico para hacerlo... A nivel de T.V. no hay problemas.

A.A.: Y el usuario normal de ordenador, no de juegos... ¿Tiene alguna salida con la Set-Top-Box?

CROMS: No, ninguna... una cosa es eso y otra un ordenador... No tienen nada que ver, sólo lo promocionan porque quieren venderlo.

A.A.: Bueno, vamos a entrar en un tema arduo que nos lo hemos saltado antes pero del cual queremos conocer vuestra opinión: España.

A.T. eligió aquí una distribución, incluyendo un Director de Área de Ventas, igual que en otros países, y un Distribuidor... Por razones desconocidas, surgió al poco tiempo otro Distribuidor. ¿Po qué creéis vosotros que A.T. cogió otro distribuidor, o por qué dos en vez de uno sólo?

CROMS: Eso debe explicarlo A.T. A nosotros los usuarios no nos cuentan nada de esto. Escuchas un rumor aquí, otro allá, después resulta que el primero no era del todo correcto, te empiezas a montar historias tú sólo, y al final todo son mal entendidos y problemas. Es A.T. quien tiene que explicar.

A.A.: Bien, AT ya ha dado sus explicaciones... En concreto en la Reunión de Palma. Miremos la otra vertiente del asunto, ¿ha habido algún cambio para vosotros los Usuarios con respecto a la primera Etapa de un solo Distribuidor, ahora con el nuevo?

CROMS: Para los Usuarios que ya tenían máquinas no. Pero en la primera Etapa con el Distribuidor único, la gente que quería comprar un AMIGA tenía que esperar mucho tiempo e incluso últimamente no lo llegaba a conseguir. Ahora el que quiere cualquier Equipo AMIGA, lo puede tener inmediatamente... ahora hay AMIGAS... conocemos muchas personas que querían un AMIGA y no lo pudieron conseguir, ahora lo tiene rápido y bien. Esto no pasaba antes.

A.A.: Entonces, como explicáis que el Distribuidor anterior publique y afirme que durante su gestión se han vendido en España 700

máquinas, ¿dónde? si como decís el Usuario no las ha encontrado...

CROMS: El Distribuidor anterior tiene ahora que defenderse como pueda y va a decir lo que sea, verdad o mentira, para defender su Negocio. Pero lo que diga en realidad no tiene importancia, él defiende lo suyo y nosotros lo nuestro, al final lo que mandan son los hechos: antes había problemas de Distribución y ahora no... Aunque resulta un poco tonto; tienes una lista de Clientes esperando Equipos, pues llamas al Fabricante y le pides tantos Equipos, ¿porqué no lo ha hecho? él sabrá...

A.A.: Como sabéis, hubo Reuniones que hizo el anterior Distribuidor con Tiendas en las que propuso una Campaña Publicitaria, necesaria ya que nosotros no recordamos ninguna desde la antigua ya y única del Corte Inglés con el A500 y el famoso Pack Fantasía... Pero propuso hacer Campaña a través de Revistas de PC (?) ¿qué pensáis vosotros de eso?

CROMS: Esa Publicidad que se hizo de página entera en varias Revistas de PC era, como mínimo, absurda y ¿resultado? creemos que ninguno. Quien compra una Revista de PC quiere o tiene un PC, no un AMIGA... Mira, yo que soy Usuario de PC también, ver el Anuncio del AMIGA me causó risa... con lo que prometía me podía decir a mí mismo, - ¡esto no me llega ni a la altura del zapato!... Además el lema "Vuelve para ganar" es ¡ridículo!

A.A.: Ahora hemos llegado al punto de que hay 2 Distribuidores y, al menos nosotros, hemos denotado una cierta división entre los propios Usuarios: este me gusta, este no; este me atiende, este no. ¿Vosotros veis esa división?

CROMS: Aquí el Usuario no debería opinar, ¿qué quiere, máquinas? ¿Qué más le da de dónde viene la máquina... y punto. Los posibles problemas de Tiendas y Distribuidores, al Usuario no le importan. Nuestra relación es con la Tienda exclusivamente, el trato al Usuario lo da la Tienda que quiere

vender y ya está, dando un buen servicio. Pero los problemas son entre Tienda y Distribuidor, el Usuario queda al final y normalmente va a acudir a la Tienda, y si esta no recibe asistencia del Distribuidor, al final la que no va a vender es la propia Tienda.

A.A.: Y el hecho de que un Distribuidor, o mejor dicho Mayorista (que presupone sólo Importación y Distribución a las Tiendas que son los vendedores finales), ahora VENDA DIRECTAMENTE y con precios POR DEBAJO DE LOS PROPUESTOS POR EL MISMO, rompiendo el Mercado? **CROMS:** Simple y llanamente nos parece ¡asqueroso!, pero es que además es ILEGAL (creemos). Lo que pasa es que el

Usuario es egoísta, -si es el mismo Producto y me lo van a servir... y quieres conseguir lo que deseas al mejor precio posible ¡No vas a pagar 10.000 pelas más porque este es amiguete mío!... ¿Problemas con los Productos comprados, que no sean nuevos? Ese es precisamente el punto de inflexión del Amiguero ¿Cuántas veces nos han engañado?... y seguimos ahí... somos diferentes.

A.A.: Sabéis suponemos la última respecto a Tiendas, que ha cerrado una de las ¿Pioneras?, Amiga Center...

CROMS: Nos da igual, yo en concreto nunca he escuchado nada bueno de Amiga Center. Par mí dejó de existir hace mucho tiempo, por multitud de malas experiencias vividas por muchos Usuarios conocidos, algunas de auténtico Juzgado. Pero parece haber muchas Tiendas de AMIGA, aunque creemos que vivir sólo del AMIGA puede ser muy duro... Nos gustaría algún día ir a una Tienda de Ordenadores y poder ver y elegir TODOS LOS SISTEMAS... ¿La competencia entre AMIGA y PC? pues como la que hay entre los Equipos de Fútbol, aunque pensamos que el AMIGA sigue estando por encima. Así que no debemos tener miedo a la competencia... eso sí, los Amigueros somos masoquistas nsea que...

A.A.: Bueno, cambiando de tema, ¿Cómo es que CROMS siendo tanta gente, con tantas Ideas, no presentáis NADA en los diferentes Concursos?

CROMS: Porque CROMS no es un Grupo de la Escena, es un grupo de amigos que nos gusta la Informática y que nos juntamos porque nos gusta divertirnos, charlar, pasarlo bien... somos un Grupo de la No-Escena. Hemos venido a disfrutar de la Party y de San Sebastián. Sí, hemos hecho algunas Demos, Gráficos, etc... pero nos conformamos con subirlas y dejarlas por Internet... Pero aparte de los Concursos existen otras cosas: intercambio, ayudas, soluciones, etc... hay quien vive para hacer Demos, pero otros venimos sólo para ver, hablar... especialmente los que estamos metidos en Comunicaciones.

Nuestra mayor actividad ahora es Internet, tenemos nuestros propios Canales IRC... Creamos nuestro Canal para charlar con nuestros amigos; siempre hay alguien dentro preguntando, intentando resolver problemas... como somos un montón, siempre estamos juntos.

A.A.: Bueno, nosotros ya no tenemos ninguna pregunta más ¿queréis decir algo más vosotros?

CROMS: Que se resuelva el problema del Fabricante; que saquen una máquina decente, más completa. El AMIGA Surfer está bastante bien para empezar y como Publicidad, pero necesitamos más Equipo, más Potencia, Torres modulares, PowerPC... El Walker es bastante buen Producto de base; crear un Standard potente que pueda competir con el standard PC actual (Pentium); Clónicos, etc... Hay un abismo entre el AMIGA de Usuario y el Profesional...

A.A.: Y algo para los Usuarios?

CROMS: Que nos visiten en nuestro Canal IRC...



Decidimos hacer una serie de Entrevistas entre los Usuarios asistentes a la Party, Haciendo un exhaustivo recorrido por todas las mesas, escogiendo al azar a varios usuarios para recabar su opinión, respecto a su forma de entrar en el mundo informático AMIGA y su relación directa con ese mismo mundo en la actualidad, sus problemas, etc...

Para ello, preparamos algunas preguntas concretas que creimos pueden resumir todo lo anterior y se las trasladamos a los entrevistados. Estas son las preguntas y a continuación están las variadas respuestas:

- 1- ¿Cómo, cuándo y por qué AMIGA y no otra plataforma?
- 2- ¿Qué haces con tu AMIGA? Hobby, especialidad, trabajo...
- 3- El AMIGA y tú: experiencias, tiendas, atención, problemas, etc...
- 4- La Party y tú...

*En nuestro recorrido por el enjambre de Usuarios, nos encontramos, como no podía ser menos, con uno de los grupos que más "ruido" hace dentro de la Escena, que siempre está metido en todo los líos concurseros y que incluso parece haber ganado algunos de los premios aquí en la Party: los GOBLINS. Vamos a mantener una charla con todos ellos y trasladarles las preguntas que estamos haciendo a los usuarios.

Los GOBLINS de VIZCAYA

1- Hace seis años cuando nos conocimos en la Uni... y AMIGA porque es el mejor ordenador sencillamente ¿Más explicación?. Hace como unos siete años nos conocimos en la Universidad los miembros fundadores: Birra, Júpiter y Phorny. A los tres nos gustaba el AMIGA ya que el PC por aquella época daba asco, ahora también da asco pero un poco menos, y nos compramos un AMIGA. Veíamos a los grupos de la Escena ya existentes que hacían sus Demos y demás, queríamos llegar a eso y decidimos, ¡Vamos a hacer un grupo!... ¡ES CIERTO! (corroboran rotundamente todos los componentes).

2- ¡Habla Júpiter!... ¡Toma ya!. Nos dedicamos principalmente a la programación, otros se encargan del tema Gráficos, también tenemos algún músico, o sea, lo que a cada uno se le da mejor. Sí, como grupo las Demos es nuestro punto central, pero lo que pasa es que tenemos unos grafistas tan buenos (sin abuela, claro) que ganan ellos solos todos los concursos... ¡No te pases, tío!. En Música estamos algo flojos, porque el músico que tenemos sólo le gusta la música "chumba, chumba" y no tiene mucha aceptación popular... Sí, sólo hacemos Demos para AMIGAS... ¿Hay otras Plataformas?... (carcajada general).



3- El mayor problema de la problemática AMIGA actual es que llevamos, entre unas cosas y otras, más de dos años sin tener cosas nuevas... y en mi caso particular, todavía tengo un A500 ampliado y no creo que me merezca la pena comprar un A1200 hasta que no salgan modelos nuevos no pienso cambiar de máquina sólo para tener AGA... gastar tanto dinero. La dificultad mayor con Tiendas y Distribuidores es que cada vez que quieres comprar algún periférico, o no lo hay o no lo tienen en stock, o tienes que esperar mucho tiempo para conseguirlo. Por ejemplo, mi hermano y yo cuando nos interesaba la Blizzard ¿qué estuvimos, un año?, un año esperando...



A.A.: ¿Has dicho un año? ¡increíble!

...Sí, estuvimos preguntando por todas las Tiendas y al final nos tuvimos que comprar otra Aceleradora diferente: la VIPER... Yo tardé 3 meses en poder comprarme un A1200 y me llegó tarde, mal, casi roto... vamos, tuve que devolverlo y me enviaron otro... un lío. Yo intenté conseguir un A1200 en Enero del año pasado y era imposible, al final conseguí uno en una Tienda de Madrid (prefiero no dar nombres). Me llegó y era ¡de 2a mano!, sin Manuales, sin Workbench, y pagué por él ¡120.000 pelas!... Sí, me lo vendieron como nuevo, menos mal que aún no me ha dado ningún problema ¡encima!... ¡Como de oro!... -Creemos que todo empezó por la desastrosa dirección de Commodore, ya que allá por el 91, la cosa iba bastante bien y si hubieran mantenido el desarrollo, ahora mismo estaríamos muchos más usuarios de AMIGA aquí... El problema en España, creemos que se debe a la escasez de oferta, tanto de servicio como de materia. Hay muy pocos sitios donde puedes comprar lo que necesitas y te tienen un poco cogido. Si quieres comprar algo, aunque no guste el sitio, tienes que comprarlo allí... Yo opino que siempre echamos la culpa a los demás y es también de los usuarios que, por ejemplo, no compramos Software, ni siquiera Juegos, y eso también nos culpa a nosotros... ¿Las dos Partys? La disculpa que pusieron para no venir aquí es que esta es AMIGA-PC y la otra sólo AMIGA?... Yo creo que todo lo que sea competencia va a ser bueno para el AMIGA... Dado que las fechas de la Fuskal se dijeron antes, lo que hace que pensar es que alguno de los Distribuidores tenía miedo del otro y por eso no ha venido... o ha huido... bueno, "mal-entendido". (nivel 7) ¡Para aclarar!

4- Muy bien, parece que es la de mayor participación y aparte de algunos problemas técnicos ¡¡¡Sabinoooo!!!, fenomenal: bien la organización, estupenda la cordialidad entre todos los asistentes ¡¡Increíble!! ¡lo mejor! Ha subido el nivel de calidad de los concursantes bastante con respecto a los anteriores...

A.A.: En este momento se inicia una acalorada discusión entre todos los componentes de los "monstruos"... digo... GOBLINS, y como parece que van a acabar pegándose, nosotros damos por terminada la charla-entrevista nos largamos a otro sitio...



* JESÚS ÁNGEL IZCO de LOGROÑO

1- Hace mucho tiempo con los primeros AMIGA 500. Empecé con un ZX81, luego un SPECTRUM, más tarde un COMMODORE64, me gustó su funcionamiento y me pasé de ahí al A500. Ahora tengo un A4000/30 con una CyberVision y estoy a la espera de comprar una CyberStorm MK-II.

-¿Por qué AMIGA y no otra plataforma? Sobre todo por el Sistema Operativo, la Multitarea, la amigabilidad del ordenador que es fácil de uso y muy manejable, cosa que no se puede decir de otros ordenadores. Da la casualidad que también tengo un PC y mi experiencia es que, hace dos años me compré un equipo rápido en ese momento y a los dos meses de usarlo se quedó obsoleto... No he vuelto a utilizarlo... teniendo un AMIGA no siento ninguna necesidad de usar un PC...

2- Lo tengo mucho como hobby y porque trabajo con estaciones IBM, pero en casa tengo el AMIGA y lo uso sobre todo para Autoedición y luego, pues cualquier otra

cosa, me gusta indagar en el propio Sistema Operativo, especialmente con programas de Dominio Público.

-¿Un hobby en concreto?... Gráficos y... jugar...

3- Mi experiencia actual con el entorno AMIGA para mí no difiere mucho de las anteriores, aunque al menos en información, revistas por lo que vea por aquí, va mejorando la cosa... En lo que se refiere a la compra y servicio del ordenador, en Logroño, nunca ha habido prácticamente nada, siempre hemos tenido que comprar fuera y te habías a ello y esperando a que se arreglen por completo estos problemas del AMIGA.

-Respecto a la relación directa con las tiendas y su atención, he tenido un problema hace poco con una tienda en concreto que quiero conozcan todos los usuarios de AMIGA, por si a alguno le ha sucedido lo mismo y quiere ponerse en contacto... Pedí un CD-ROM por Correo, no me admitieron el reembolso, la tienda en concreto es AMIGA CENTER, envié el Fax comprovante del dinero ingresado, como no me lo enviaban, llamé y me dijeron que el Fax les había llegado mal y que no se entendía lo que quería, se lo dije otra vez, dijeron que me lo enviaban, pero todavía no lo han hecho, volví a llamar y no contestaba nadie... Pensé primero que estarían de vacaciones, pero resulta que después me he enterado por las revistas que han cerrado y a mí nadie me ha dicho nada. Es poco dinero y no merece la pena reclamar, pero si a alguien le han hecho lo mismo en un Equipo o algo parecido... que haya gente así es lo que puede hundir al AMIGA... se le debería denunciar...

4- Llevo poco tiempo aún por aquí, pero aunque me parece ver más gente de PC que de AMIGA, cosa que ya esperábamos, por otra parte hemos encontrado una gran amabilidad y camaradería, sólo venimos de visita y nos vamos, por lo que no tenemos posibilidad de saborearlo al completo... pero la veo muy bien y me ha sorprendido agradablemente el sitio que han puesto para Tiendas y sobre todo ver una nueva revista, AMIGA AGORA que pienso leerme y opinar sobre ella más adelante...

*

Encontramos un personaje bastante

"Alto" tanto físicamente como dentro del mundillo AMIGA...

¿Quién no conoce al Sr. RETROMAN? Gracias a él, está media España, y entre ella nosotros, conectados a Internet, esa "tontería" en la que nos divertimos tanto...

TONI POMAR de PALMA de MALLORCA

1- ¿Cuándo? Pues debió ser en el 90... Me compré un A500 nuevecito porque Javi y Leo (amigos) ya hacía medio año arrastraban al A500 por ahí y simplemente fue verlo y quedarse "prendao"... es así de sencillo...

2- ...La Programación, nada más, sólo, es creativo y técnico al mismo tiempo, es algo diferente, es muy variado y me gusta... Sí, la Electrónica me gusta (nos ha ayudado en algún momento), tengo un Título de Electrónica y tengo conocimientos, pero sobre todo mucha afición y estanterías llenas de libros de Electrónica, me gustan las dos facetas, tocar el ordenador desde dentro y desde fuera, es vivirlo, el Soft y Hardware...

3- Cuando yo compré el A500, éste lo dominaba todo y no había nada en ese momento que se le pudiese comparar. Recuerdo haber estudiado las diferentes características de otras máquinas para poder dar el salto desde el SPECTRUM, muerto ya, a la mejor máquina. Estuve mirando el ATARI, el PC y el AMIGA, la elección era muy sencilla. Ahora la cosa está más igualada pero el PC es especialmente malo por el Software, que es el que te impone la máquina que has de tener constantemente y en cuanto te sacan Sistemas que exigen más Equipo, el PC ya lo puedes tirar y comprar otro mientras que en AMIGA, por ejemplo el AMIGA 1200, hace más de tres años que lo tengo y me siguen funcionando todos los Programas anteriores...

...En cuanto al tema de las Tiendas y Distribuidores, no he tenido una relación hasta hace poco. En la península he comprado el A500 y el A1200 sin más, pero aquí en Mallorca hay mucha gente relacionada con el extranjero que te puede ayudar a conseguir mejores precios y más fácil de conseguir productos. El mercado español lo estoy conociendo ahora y en principio es



mucho mayor de lo que creía. Cuando empecé a trabajar en AMIGA-TEK me sorprendió la cantidad de Tiendas de AMIGA que hay, incluso algunas vuelven de nuevo o tiendas de PC que quieren vender AMIGAS... la división y problemas del entorno AMIGA en España es realmente complicado, el AMIGA se está arrastrando desde que se hundió COMMODORE, el mercado se ha ido reduciendo mucho y hay gente que en vez de ayudar a levantarlo, lo intentan abarcar para sí mismos y dejar fuera a los demás. De ahí vienen esas cosas extrañas, hay maniobras realmente sucias en toda esta historia. El problema es que el usuario final de esto no sabe nada, sólo ve los anuncios de las revistas, o lo que se dice por ahí, o el comentario del amigo... pero no conoce el fondo del problema.

4- Realmente la Party está muy bien y el miedo de que hubiese más usuarios de PC que de AMIGA, ha quedado ridiculizado... Hay una cantidad de amigos aquí increíble, sobre todo teniendo en cuenta que el lugar de la Party es un poco recóndito y alejado para la mayoría de usuarios... y para nosotros que venimos de Mallorca es bastante lejano, aunque lo que más me ha sorprendido es la lluvia de estas tierras... ¡Estoy como una sopa!... pero disfrutando como nunca, buen ambiente, buena organización...

* En uno de los ángulos recónditos de la

Party, nos topamos con un ordenador increíble ¡Está al revés!... mejor dicho, cada tecla tiene una posición diferente, pero lo mejor es que cuando se escribe algo, en pantalla aparece un jeroglífico... ¿Su dueño?... En ese momento explica el funcionamiento de su "engendro"... El personaje no es otro que:

EDUARD MATAS de BARCELONA



E. MATAS: ... al principio es un poco liso, pero luego una vez te has acostumbrado al teclado... luego te vas a casa del vecino y como no saben leer, pues resulta que en esa casa tienes otro teclado distinto ¡Cada teclado es un mundo distinto!

- Este comentario viene de la anécdota que E. MATAS nos relata de su forma de explicar a los alemanes, en sus visitas a ese país, el tema de los teclados en español y la ignorancia de los alemanes respecto a la indiosincracia española...

E. MATAS: Yo he tenido suerte que no me han puesto ninguna tecla repetida. Te puedes encontrar teclados con cuatro "A", con tres "Ñ", etc... (carcajada) que son muy castellanas ¿No?... los alemanes se lo creen...

A.A.: Bueno, vamos a intentar la charla formal, que no sé si será posible ya que ha empezado enseñándonos el único "teclado en castellano" existente. E. MATAS es el único que se recorre el mundo enseñando lo que en España hacemos con el AMIGA, o sea, ¡Cualquier cosa!... ¡Oye! ¿Cómo no has metido tu AMIGA-Móvil dentro? O al menos una de las etiquetas gigantes que lleva pegadas...

E. MATAS: El coche no cabía por la puerta. ¡La próxima vez exigiré una puerta más grande. La etiqueta, sí que tengo puesta una aquí. ¡Ahí la teneis! ¡Detrás del ordenador!

1- Por casualidad, fui a una tienda a mirar ordenadores y me ofrecieron PC o AMIGA que estaban más o menos al mismo precio. Como no conocía ninguno hice "pito, pito, colorito" y me decidí por el AMIGA (carcajada general)... además no me dieron el WorkBench y me pasé una semana entera viendo la manita con el disco sin saber que hacer... ¿La tienda? Comercial Serra en 1992, Barcelona.

2- Básicamente solo escribo Textos, cuando voy a una Party redacto el PARTY REPORT, escribo las aventurillas que me pasan y les pasan a los Amigueros en general... He intentado también hacer algún gráfico, pero sin demasiado éxito...

A.A.: Hemos oído lo del REPORT, ¿qué es exactamente?

-Es un informe sobre la Party, luego se le pide la opinión a todos los asistentes, uno por uno escriben seis líneas dando su opinión como usuario de cómo ha sido la Party.

A.A.: Esperamos que lo escribas en "castellano del otro" porque éste no lo hemos entendido ninguno.

-¿El "TUZÓN" no la habeis entendido? ¿Ni el japonés de mi AMIGA? Es extraño, porque es el nuevo standard, ergonometría (?)

3- Esperad un momento, que tengo por aquí unos apuntes... (el amasijo de papeles y cacharros era indecifrabable pero...) de como vender AMIGAS en España y los problemas que conlleva.

- Al cabo de algunas horas...;-), consigue encontrar los papeles en cuestión de entre cientos más, mapas, pegatinas, etc... No en vano recorre el Mundo a bordo de un coche decorado con unas pegatinas AMIGA pegadas a todo lo largo ¡Qué mejor propaganda!

-Respecto a la situación de AMIGA en el mundo, todos sabemos que por culpa de los propios fabricantes, Commodore, ESCOM y veremos ahora VISCORP... AMIGA nunca ha

funcionado

bien en el mundo, al menos si lo comparamos con el McIntosh y el PC. Éstos son muy malos pero venden más que AMIGA, por desgracia...

-El problema principal desde el principio es que no hacen Marketing, no hacen campañas de publicidad, la gente no conoce AMIGA y se guía por lo que escuchan sobre el ordenador. Oyen que es una Video-Consola y como no tienen ninguna otra fuente de información que la de su amigo, se quedan con esta definición.

-Para vender AMIGA, igual que para vender cualquier producto en este mundo, por desgracia, hay que hacer una campaña de Marketing, cuanto más fuerte más fuerte más se venderá el producto. La prueba ha sido "Windows", un producto malísimo, se le hace una campaña de publicidad brutal y vende. Es la primera ley de Bill Gates: AUNQUE SEA BUENO? CON MARKETING SE VENDE (risus...).

-Otro problema es que el AMIGA nunca ha sido un ordenador 100% correcto en la presentación al usuario, siempre ha tenido defectos. Cuando el usuario ha comprado su AMIGA, o le ha fallado la Disquetera, o bien los Manuales no le han vendido en castellano, etc... y son problemas que al no tener un servicio o solución correctos, desesperan al comprador.

-Quedándonos en España, los Distribuidores han hecho todavía menos, te han vendido el ordenador sin los manuales correctos, los has reclamado y no te los han dado por razones varias y desconocidas... Es desesperante, ¡claro!... Tampoco hay soporte al usuario, una vez tienes la máquina, tienes que espabilar te para encontrar el Hardware y el Software, las tiendas... Es esencial conocer a otros usuarios que te ayuden. Eso en PC no pasa, no necesitas conocer a nadie, compras un PC y tarde o temprano cualquier tienda te vende el producto que necesitas.

-Respecto a VISCORP, dió una conferencia en Toulouse en la que nos decepcionó a todos porque en vez de hablar del futuro del AMIGA, nos intentaron convencer que su máquina Set-Top-Box, o ED, o como la quieran llamar, es una AMIGA, ¡Y no lo es!

-Respecto al tema de los Distribuidores en España, sí que me voy a meter a fondo. Siempre he odiado a Pixel Soft, desde los orígenes, especialmente por la desorganización del propio Distribuidor y que ha trasladado a las tiendas que de él dependen. Nada va con papeles, todo funciona con palabras, nunca cumple lo prometido porque no está plasmado por escrito y usí "donde digo, digo, dije Diego". En cambio, ahora, ha venido un Distribuidor, ¡Por fin!, AMIGATEK que parece saber escribir (?), tiene organización nórdica-europea, hace Marketing, está en la Party y... ¿cómo diría?... está bien con el usuario y como usuario, ya que para el anterior Distribuidor ir a una Party, y ahora está en la del Sur, es hacer una reunión o tenderete de amiguetes aparte y decir cuatro tonterías... AMIGATEK, en cambio, cede productos para premios, trae todo tipo de carteles y hace promoción de todos los Actos AMIGA realmente.

4- En cuanto a calidad, es la mejor Party Europea (afirmación rubricada por su profundo conocimiento "in situ" de las mismas), ninguna otra Party tiene VIDEO WALL, al menos 2 días, la instalación, la organización... muy bien.

-En cuanto a asistencia, en las Partys Europeas va mucha más gente, pero en esas no hay tanto compañerismo. Aquí hay posibilidad de hablar con todo el mundo, hacer amigos e intercambiar conocimientos... ¡La mejor del Mundo!

* Quiero añadir algo sobre un punto: la Escena AMIGA y la Escena PC. En resumen, por lo que he visto, tanto en España como en el Extranjero, la Escena de PC, en muchos sentidos por desgracia para nosotros, es mejor que la de AMIGA. Fundamentalmente la desventaja que veo en la de AMIGA, es el RADICALISMO: no se debe ser Radical, y no se debe



insultar descaradamente a los Usuarios de otras plataformas. Suficientes problemas y penas tienen de tener que trabajar con otros Sistemas inferiores, para que además les insultemos y nos metamos con ellos. Lo ideal es una Rivalidad, no una Radicalidad... ¡nada más!

con las Entrevistas por la Party, abriéndonos paso a codazos por entre la "selva de maniáticos", muchos y amontonados, pero en buena lid... y nos hemos topado con unos amigos y conocidos Usuarios provenientes de Navarra ¡mi tierra! ¡A por ellos con las preguntas!...

JAVIER BARBERIA, SANTIAGO GUTIERREZ y LUIS GARAYCOECHEA

1- JB: ¿Cuándo? en el 90... pues porque fui a ver ordenadores y quería algo que fuera más de lo que veía en PC... lo de siempre. El AMIGA me ofrecía todo lo que nunca había visto en un Pc, así que aquí continuo con esta máquina AMIGA.

SG: Yo sí, AMIGA desde el 85 con un A500 y luego finalmente, en el 92, un A4000, que ya era cumplir el sueño de poder hacer lo que realmente deseaba, el 3D. Ahí lo ves; 4000/060, Cybervision, MultiSync, etc... para disfrutar al máximo.

A.A.: Sin duda, Amigueros privilegiados... envidia...

2- JB: Yo el Video para hacer Titulaciones y me ayudo de animaciones 3D, pero básicamente Titulación sin descartar nada, con el AMIGA puedes hacer cualquier cosa. Respecto a la posible superioridad del PC sobre el AMIGA en el tema del Video: ahora mismo he presentado un programa en esta Party, el Navigator Titler Pro, que está en Castellano (Soft y Manual) con un amigo Holandés, Michel Denhotter (A.A.:o algo parecido...), que es el Programador del KOALA para AMIGA. Bien, este programa que es para hacer Titulación en Tiempo Real con el AMIGA, es imposible que lo haga un PC. Utiliza el Cooper, el Overscan, el Entrelazado, Alta Resolución... y no es más que conectar un Genlock al AMIGA y ya puedes pasar al Video Animaciones, con un ordenador básico... con los requisitos mínimos, no necesita ni FPU.

-Aquí se habla mucho del Lightwave, del Real 3D... la gente alucina renderizando, pero al final los Peveros solo están con el "Doom"... porque aquí no se oye mas que el ¡Doom, Doom, Doom!... y los Amigueros a trastejar, dibujar y pasar al Video. Porque ese es el fundamento del AMIGA: crear, grabar a Video y poder enseñar... Ahí es donde pienso que sigue siendo ¡el mejor!. Trabajo con un A3000, con un 040, con la Frame Machine, y con el DCTV+RGB Converter (con el cual y su calidad están alucinando muchos aquí, de otras plataformas).

SG: Yo empecé con un A500 a los 14 años, y claro ¡Jugando! a un alucinante "Shadow of the Beast", que es por el que me compré el AMIGA... más tarde me aficioné al Lightwave, al 3D, al 3D y más Lightwave... nos haría falta ya una Video Toaster en Europa y no que todo el mundo se esté lavando las manos, no salga Software profesional para AMIGA. Hay que correr con Shape Shifter, hay que correr con Mac para que vayan rápidos y tengamos programas profesionales y al AMIGA se le está dejando de lado en estos temas. Creo que hemos llegado a un punto en que no hay programas para AMIGA y el Usuario tampoco los está demandando.

3- JB: Yo creo que aquí hay un error de fondo, opino que falla algo aquí y es: Yo tengo un A3000, con el cual la gente alucina en colores todavía, y es una plataforma de hace un "porrón" de años, (no se si fué en el 88 o en el 90 cuando salió ¿no?). Esto a mi me hace pensar: con la tecnología que hay hoy para fabricar, estos Equipos tendrían que salir hoy por cuatro perras... no me entra en la cabeza, que el AMIGA sea tan caro... el AMIGA va a morir, creo yo, y seguiré siendo Amiguero toda la vida, pero va a morir (DIOS NO TE OIGA) porque al final el mercado se Estandariza. Así como pasó con el Video VHS (que tenemos el peor de los sistemas), el AMIGA es, sin duda, la mejor plataforma y sin embargo tiende a desaparecer en favor de la peor de las plataformas, que es el PC. Este es mi punto de vista.

-Los problemas que pueda haber en la Escena de España sobre Distribución y Usuarios, son derivados del malestar que hay entre todos, al ver cómo esta máquina hecha para disfrutar, nunca te deja mal, es de fácil uso... esté dejándose morir en manos inoperantes. Eso es lo que crea el malestar y nos fastidia a todos, unos y otros. El Distribuidor gana cuatro puñeteras pesetas en un Equipo... esto hay que bajarlo de precio, eso es lo primero, y dejarse del PowerPC y la M...q...l...p...

-Que sí, que el Power vendría muy bien... pero primero hay

q u e distribuir el AMIGA en cantidad, darlo a conocer y que la gente diga - ¡Al fin un ordenador con el que me puedo entender!- No como los PCs, que se compran para hacer el trabajo del Colegio del crío y para jugar al "Doom" ¡Y nada más, punto!... Hay Pentiums a montones arrinconados en casa para hacer una cosita, que ya la podía hacer el A500, hace 11 años.

-Creo que tenemos un sentimiento de rabia, al ver este cúmulo de Empresas que andan: vendo, compro, cierro... lo están vendiendo por el doble de lo que costó, etc... esto no tiene ningún sentido, y no hay Equipos al precio adecuado del mercado.

SG: Estoy de acuerdo con Javi, hay que ver lo que tenemos y nos lo estamos dejando caer: Sistema superior, Gráficos geniales... A una Productora de Video o una Televisión local le preparan un A1200 y lo único que tienen que hacer es, seguir echándole trabajo y disfrutar. ¡De acuerdo! Pentium... ¿para qué sirve?... sólo para una cosa: Renderizar y correr... y eso es fácil. Me refiero, que si lo que necesitas es velocidad de proceso, al AMIGA le colocas un Pentium junto con una placa Gráfica, y por cuatro duros te montas un Equipazo... y a tirar trabajo; abres otra pantalla y a seguir Modelando, es decir: Multitarea 100%... ¡eso es AMIGA!

-Otro problema es que hay que reventar precios, no se puede pagar por un A4000 el precio que actualmente se pide, ya no lo vale ahora... ¿Porqué la gente compra A1200 en vez de A4000?, por eso. Un A1200 se puede ampliar y convertirlo en un 4000, por mucho menos coste... Pienso parecido que Javi, el AMIGA puede morir, pero porque salga un PowerAMIGA. Hay que cambiar ya de nombre, el tópico, y salir adelante. Un 68060 está bien, pero no lo aprovechan los programas...

4- SG: La primera Party que asistí, fué el año pasado. Estuve los 4 días sin acostarme, y esto fué lo más bonito y más grandioso que he visto yo en mucho tiempo: gente en "mogollón", muchos Amigueros,



gente que conoces por Internet y que aquí los encuentras en persona, y los ves Amigueros 100%, amistad a tope, pasión, y esa "cosa especial" que se siente. Y esta, pues vienes a recopilar el año que ha pasado y volver a encontrarle con las personas, y el ambiente inolvidable y esperado... y a que llegue pronto el año que viene.

JB: He estado en las 4 Partys de Euskadi, y esto es lo que nos une a los Usuarios tan especiales de esta plataforma "Especial". Somos gente que concebimos la Informática de una forma diferente, y aquí es donde nos "salimos" ya... En las Partys lo que más he conseguido es: relación humana, contacto con personas y sobretodo, adquirir conocimientos de programas. ¡El truco del almendruco! que sólo lo conoce el que se pega horas con el programa, sacándole hasta la última gota de sangre. Todos recordamos aquellas Demos impresionantes, que conseguían los estudiosos de la época del A500, con un simple 68000. ¿Porqué?, porque es gente que exprime el Equipo.

-Aquí pues, conseguimos conocimientos que no nos los dan, ni los Fabricantes ni los Distribuidores... no tenemos programas, no tenemos traducciones... Yo he puesto mi granito de arena con el programa antes mencionado: el N-Title. De todas formas, creo que no se puede exigir al Distribuidor que traduzca, ganando tan poco... eso es problema nuestro... hoy en día es muy dificultoso y somos los Usuarios los que mantenemos el AMIGA vivo.

-No, no creemos que ningún Amiguero no venga aquí porque haya PCs... pero si alguien tiene miedo a eso, lo que tiene que hacer es: venir aquí y ver lo que puede hacer un PC... que nunca podrá ser un amigo para el Usuario ¡Es un petardo!. ¿Quién dijo miedo? ¡Los Pes le tienen miedo al AMIGA!... si han venido aquí para aprender, precisamente...

A.A.: ¡Navarros tenían que ser!...

AMIGA AGORA

* Después de perseguirlo por toda

la Party, conseguimos agarrar a otro de los conocidos y relevantes personajes de la Escena AMIGA aquí presentes, al cual además Amiga Agora le debe una de sus primeras recopilaciones de Noticias...

ALFREDO SORO de TUDELA

1- El AMIGA yo lo conocí en una revista, sin saber que era un ordenador. Acababa de salir el A1000, que era muy caro entonces... era por el año 88, y me interesó. Tuve mi primer AMIGA en el año 90, un A500, comprado en Barcelona (donde yo estaba estudiando) en una Tienda donde estaba de oferta.

-El ordenador me gusta porque: muestra Imágenes, genera Sonidos... yo no sabía, entonces, que lo que me gusta es la Imagen y el Sonido, y ahora estoy montando un negocio de Video-Edición. He estudiado Cinematografía, Fotografía, etc... y me he dado cuenta de todo esto, gracias al ordenador, antes todo esto era Ciencia-Ficción. Después, cuando llegué a tener el SPECTRUM, por el año 84, empecé a hacer Imagen y Animaciones, Música, etc... Pasé por todos los modelos: 48k, 128K, ...un MSX por "accidente paterno" (le engañaron)... y por fin el A500.

Fuí ampliándolo y empecé a introducirme en las BBS como Usuario. Hasta que un amigo, que ya tenía montada una BBS sobre PC, me consiguió Soft de AMIGA: el CUBLU (A: ¿se escribe así?), para hacer Correo Electrónico, etc... Entré en contacto con Ferrán de Amiga Penedés y otros, hasta que al final monté mi propia BBS. Poco después comprei un A1200 y vendí el A500, en el año 91, el cual ahora lo tengo con su 030, su FPU, su SCSI, etc... en fin, ampliándolo lo más posible.

2- Por supuesto, la Imagen y el Sonido... pero especialmente en el tema del Sonido, resulta que soy malísimo, vamos a ver si aprendo más, teniendo en cuenta que mi madre es Profesora de Música... ¡perdón! no quería mencionar a mi madre, que al parecer la nombro mucho...

A.A.: Perdona, pero eso es más un orgullo que otra cosa ¡en mi casa hasta el gato es músico! y dado que el AMIGA permite Componer, pues ¡qué mejor ayuda, que tener alguien como tu madre, que entienda lo que haces!

AS: Más que eso, mi madre usa el AMIGA desde hace más de 2 años. Usa Editores de Texto para escribir un libro, y especialmente el DeLuxeMusic, con el que confecciona Partituras, ya tiene una gran colección... y con 50 años ha aprendido sola, ¡sin ninguna ayuda! ni la mía. No se enseñar, y a los Profesores no les gusta aprender, así que...

A.A.: ¿Qué os parece la demostración anterior, tan palpable, de la manejabilidad y facilidad del AMIGA?

AS: Respecto a la Imagen, en esta Party, he presentado un Gráfico en 3D, y espero que le guste a la gente, porque pienso distribuirlo por Internet... aunque primero lo mejoraré algo.

3- Bueno, no tengo contacto con la antigua Commodore, ni con ESCOM o AT, ni con VISCorp... pero sí con las Tiendas de aquí. No se muy bien como lo veo... el hecho de que haya quebrado AT, o más bien ESCOM a quien pertenece, estando ya anunciado que va a haber sucesor, a mí no me preocuparía nada. Y aunque no se conociera el nuevo dueño, tampoco, porque siempre, creo yo, habrá alguien en el

M u n d o

que estará dispuesto a seguir el desarrollo del AMIGA y llegar a hacerla una máquina más potente, que llegará a ser tan grande como lo son los Silicon Graphics actualmente.

-Hay que tener en cuenta el panorama de tantas Empresas alrededor del AMIGA como: PHASE 5, PIOS, EAGLE, y varias más que van a hacer sus propios ordenadores, y ya han expuesto las posibles características. De hecho ya hay Clónicos del A4000, se están bajando los precios... Yo todo eso lo veo muy bien, o al menos, no está tan mal como parece.

-¿La situación en España? Conflictos entre las Tiendas y Distribuidores... la verdad es que no me gusta juzgar sin tener una opinión bien formada al respecto para poderme expresar. Lo único que creo yo es, que hay muchas Tiendas en España, aunque parece paradójico, ya que en Tudela (donde yo vivo) no hay ninguna... pero en una lista de Internet venían Distribuidores

de todo el Mundo: de Francia venían 2, de Alemania 4 o 5, y de España... 14!!! ¿Cómo es posible? -me digo yo-, lo que no se es si será bueno o malo.

-Respecto a conflictos entre Distribuidores, tengo entendido que en Alemania, por ejemplo, también los tenían... osea que debe ser normal, que se trata de hablar y solucionar juntos cualquier problema. Yo, afortunadamente, no he tenido ningún problema especial con mis Equipos... tal vez, el tener que comprar algunos periféricos en el extranjero, por falta de existencia aquí. Pero estoy convencido que todas las Tiendas Españolas, me van a dar siempre el mejor servicio posible.

4- La veo muy bien, con un ambiente fantástico, los Peceros no se han metido casi con los Amigueros, aunque nosotros sí lo hemos hecho bastante con ellos... hay que reconocer que algunos somos unos "Gamberros". Por lo demás, estupendo: intercambiando experiencias, aprendiendo más de nuestros ordenadores, siempre el otro sabe cosas que tu no sabes y viceversa... Es enriquecedor, porque aunque alguno crea que el AMIGA no tiene misterios para él, siempre hay algo nuevo de esta máquina que nos

puede sorprender, y aquí en las Partys es el mejor sitio: los Concursos, las Pantallas, las Demos... ver tu trabajo en gigante es maravilloso...

-Respecto a la organización, es una de las mejores Partys de las que he asistido durante años... y que conste que en todas me lo he pasado muy bien, excepto la primera que fui sin ordenador. Venir aquí sin tu Equipo, no se lo recomiendo a nadie... hay que venir con tu ordenador y participar de lleno, en vez de envidiar a otros... además estas Partys cada vez son más grandes.

A.A.: Comentanos algo sobre tu BBS

AS: La BBS sólo trabaja por las noches, aunque ahora no está en funcionamiento durante la Party. Acabo de hacer un programa en AREXX, que permite a los Puntos de la BBS recoger su Correo e incluso ficheros a través de E-Mail, teniendo una cuenta de Internet, con llamada local a través de Infovia. El programa se llama "YAMNET", porque conecta el programa de Mail "Yam", el más sencillo que conozco para AMIGA, con el "Net". Este programa sustituye al Trapdoor y otros...

-La BBS se llama: NYARLOTHOTEP. El nombre deriva del escritor H.P. LOVECRAFT y sus escritos de Ciencia-Ficción-Terror de los años 30. Entre sus criaturas monstruosas, había una llamada Nyarlathotep, que significaba "No hay calma en el portal", y que es ideal para el nombre de una BBS. Porque era el guardián de la puerta, se comunicaba con todos los demás personajes, podía adquirir cualquier forma, etc... ¡Inmejorable!



Aprovechando la ocasión de esta gran cita aquí en la Party, hemos querido recoger también, cómo no, la opinión del Distribuidor de AMIGA en España: AMIGA-TEK S.L. Del que vamos a intentar nos cuente su historia y proyectos con y para el AMIGA, hecho que estamos seguros, interesa a todos los Usuarios.

- Hablamos con Mr. HANS UDEN, que además es un Usuario más con su seudónimo a cuestas: Teddy ¡así le gusta que le llamen!

AA: ¿Cómo y cuándo empezaste con el tema ordenadores?

T: Bueno, es una historia un poco larga. En el año 84 fui a casa de un amigo que tenía un Commodore 64, con muchos juegos por allí... me gustó su ordenador y me compré uno, también compré una revista Alemana... y vi que estaban hablando de un AMIGA. Me quedé alucinado, ¡4096 colores...! y todo eso. Entonces, el primer A1000 que salió en España, por el año 85, a la media hora de estar en el escaparate me lo llevé a casa. Pagué en aquel entonces ¡380.000 ptas! ¡Era mucho dinero!... Y a partir de ahí seguí con el AMIGA.

AA: ¿Porqué AMIGA y no otro Sistema? ¿Manejas otro?

T: No, no manejo ninguna otra plataforma y ni lo he pensado nunca ni se cómo funcionan, porque para mí eso de machacar el teclado para poder arrancar un programa, no me gusta. El Sistema Operativo del AMIGA es tan sencillo... sólo hace falta un doble click encima del Icono ¡y ya está!, o introducir un disquete y ya arranca solo. Esto me gusta del AMIGA, así que siempre Amiguero.

AA: ¿Cuál es tu especialidad o tema preferido, como Usuario?

T: Como Usuario el 3D, Animaciones 3D: con Imagine, Real, Lightwave, etc... esto es lo que realmente me gusta hacer.

AA: ¿Cuándo decidiste embarcarte en el tema de la Distribución y porqué?

T: ¡Hum... para ganar dinero! (Ja,Ja)... bueno, tu sabes que en Mallorca tenemos un Club, y toda la gente del mismo se quejaba continuamente de que: no hay cosas, que no se puede conseguir esto, o lo otro... Yo les decía siempre, -¿y porqué no? ¡sólo hace falta llamar a Alemania, y te lo mandan! ¡no hay ningún problema!... pero es que nosotros no hablamos Alemán, es un lío, etc...- Y un día, no se porqué, me picó una mosca y... ¡Click, adelante!

AA: Si, pero eso conlleva unos gastos, un peligro... en el sentido del Capital que hay que poner por delante, una estructura...

T: Pero... ¿en qué Negocio nuevo no hay peligro?, lo hay en todo.

AA: ¿Tenéis alguna relación personal con ESCOM/AT, por vuestra nacionalidad Alemana, que os haya empujado a dar este paso tan importante?

T: No, en absoluto. Sólo he tratado con Amiga Technologies como negociante, no hay ninguna otra relación. Cuando quiero algo, llamo y pregunto, ¡y ya está!

AA: Entonces, debe haber alguna otra cosa, tal vez ¿vuestra relación con Usuarios concretos de España?

T: Es un poco difícil de explicar... Nosotros nos reunimos casi cada semana en mi casa, con gente que trabaja con AMIGA. Llevo tiempo escuchando sus quejas y sus

Charla con AMIGA-TEK

problemas...

no era solo para ayudar a este grupo, hay que invertir y después ganar ¡claro!, el AMIGA a mí también me gusta y últimamente en España el tema estaba demasiado "flojo". Yo pensé, -ahí hay un Mercado que se puede aprovechar-... y lo hemos hecho.

AA: Agradecemos tu sinceridad y el Usuario más aún al saber que realmente, no se le intenta engañar con "caramelos", sino que el propio Distribuidor le dice llanamente: ¡Voy a ganar dinero, pero ayudando lo mejor posible!

T: Mira, tenemos que separar dos cosas: una es el Usuario, y otra es el Negocio, ¿Eso tiene que quedar claro! ¿Que podemos ayudar al Usuario? ¡Perfecto! ¿Que podemos ganar dinero con el Negocio? ¡Perfectamente!... esto es muy serio.

AA: Ya estamos en materia principal, ¿Qué descripción harías tu de los últimos acontecimientos y problemas que ha habido con el AMIGA? Vamos a empezar por el principio, ¿Porqué el fracaso de Commodore?

T: Es muy sencillo, lo mismo da



coger ESCOM o Commodore. Cuando una Empresa quiere hacer cosas con el AMIGA por una parte, y por otro lado lo mezclan con el PC... siempre va a fracasar. Porque el AMIGA siempre ha sido un "niño" un poco apartado y ellos querían hacer sus negocios con el PC, pero no se pueden juntar porque el AMIGA es una familia aparte. Ahora veo muy bien el tema de VIScorp, porque son sólo Amigueros, no trabajan con PC ¡Sólo con AMIGA!

AA: ¿Porque entonces ESCOM se metió en este tema, si ellos no trabajaban con AMIGA, ni lo conocían por lo que parece ser?

T: Ellos sabían que hay un potencial detrás y lo consiguieron por un precio muy barato para AT, unos 10 Millones de Marcos aproximadamente. Ahora, al cabo de un año, lo vuelven a vender por ¡40 Millones! ¿No es un buen Negocio?. Sólo querían hacer eso, negocios.

AA: Entonces ¿para qué crearon AT? ¿porqué crear una Empresa que además ha traído ilusión nueva al Usuario? ¡Tecnologías AMIGA!

T: Yo no creo que ESCOM haya pensado

demasiado

en el Usuario. AT era dentro de ESCOM, el único sitio que ganaba dinero, pero en todo lo demás, especialmente con la plataforma PC, lo han perdido todo, incluyendo lo ganado con AT.

AA: ¿Qué sabéis de la forma en que se inició la Distribución en España? Antes de llegar vosotros se eligió un Distribuidor, se puso un Director de Ventas...

T: El porqué nosotros creamos AMIGATEK es muy sencillo. Cuando pusimos en marcha la idea de crear aquí una Empresa de Mayoristas para el AMIGA, llamamos a Alemania y pregunté a los dirigentes de AT, -¿Hay un Mayorista en especial de AT para la zona de España?-, y me dijeron que no... ¡Pues lo haremos nosotros!... Y resulta que después de dos o tres semanas me dicen, que sí, que hay uno... Pero nosotros ya habíamos arrancado todo el Negocio, los papeles en marcha, etc...

AA: Pero sí que conocíais cómo había empezado la Distribución, el Director de Ventas, el Distribuidor PIXEL

MEDIA, sus Reuniones con Tiendas, etc...

T: Bueno, antes yo no he estado tan metido en la Escena. Yo conocía a PIXEL como Tienda, he sido cliente suyo... cuando era representante de GVP. Pero yo no sabía que fuera Mayorista de AT para España, esto no lo sabíamos y tampoco AT nos informó al respecto.

AA: La primera etapa de la Distribución en España de los Productos AT, que podemos encuadrar desde Setiembre del año pasado hasta Enero de este año, mas o menos. ¿Cómo la habéis visto vosotros? Venta de Equipos, trato al Usuario, etc... La llamamos 1a etapa porque creemos que hay una 2a.

T: No, nada de nada. Nosotros empezamos el día 15 de Abril de este año, antes no nos hemos preocupado en absoluto...

AA: Entonces, a primero de año, vosotros entráis en escena coincidiendo con el "contundente fracaso" de ventas de AMIGA en España... Resaltamos lo de fracaso, porque aunque pueda alguna opinión en contra de eso, todos sabemos que en este País se ha vendido una cantidad "ridícula" de ordenadores en relación con otros Países. Cuando se dice que por ahí fuera se han vendido Miles de unidades, en Alemania, en Inglaterra, etc... y sin embargo en España "unos 700", se puede considerar un fracaso, aunque sea entre comillas. ¿Ha influido eso en vuestra entrada al Mercado?

T: Mira, primero, el tema de las Noticias o rumores que corren por las Redes, no son de fiar demasiado, porque uno dice una cosa y el siguiente cambia el sentido, el tercero...etc... dice otra cosa totalmente diferente a lo que se dijo primero. Esto son solo rumores y sólo puedo fiarme de lo que diga la propia AT.

-No, no fué exactamente un fracaso, pero sabían que el Mercado Español es tan grande y tiene tanto potencial, que creyeron que se podía hacer más. Y por eso nos han dado a nosotros también la Distribución.

Según el Sr. HASS de AT, el otro Distribuidor hacía ya más de 6 semanas que no había vuelto a pedir ningún aparato, y claro... estaban preguntándose, -¿qué pasa aquí?- ...y justo en ese momento aparecemos nosotros y se dicen, -¡adelante!...

AA: Ante esa, llamemosla, mala gestión, la baja venta y los problemas que surgen con los primeros Equipos ¿cómo es que os atrevéis vosotros a hacerlo? ¿Pensabais que podríais vender más y mejor, o de otra manera?

T: Hay un dicho en Alemania que dice, -Los caballos jóvenes corren más-

AA: Osea que podríamos hablar de "un caballo cansado"...

T: No lo se, puede ser...

AA: Cuando AT dio la Conferencia de presentación en Madrid, una de las cosas que resaltó, por medio de su portavoz, era que: Solamente elegirían en cada País un Distribuidor Oficial. Y lo que más nos sorprendió es que de repente cambiaran de opinión y elijan otro Distribuidor más, que en este caso sois vosotros.

T: Ya, yo creo que al principio ESCOM estaba equivocada con esta estrategia, querían hacerlo con

uno solo pero al final ya, vieron que no funcionaba y lo han cortado, no solo en España, sino en todos los Países. Ahora pueden ser dos o tres Distribuidores.

AA: Pero ¿hay un porqué concreto, una explicación?

T: No se como estaba aquí, pero en algunos Países empezaron las guerras de precios entre los propios

Distribuidores. Esto es precisamente lo que AT no quería, y además cuando uno solo tiene el Monopolio de algo, puede acabar haciendo tonterías con los precios, como subirlos hasta el punto de que no se vendan las máquinas.

AA: ¿Porqué se inicia la que podíamos llamar "guerra" entre el 1er Distribuidor (PIXEL MEDIA) y el 2o (AMIGATEK)?

T: Lo primero que nosotros hemos hecho es: igualar los precios de venta con Alemania para España. Hemos mirado los precios venta al público de Alemania, hemos hecho nuestros cálculos, y hemos visto que se pueden traer y vender los Productos AMIGA en España con el mismo precio que en Alemania. Lógicamente ganamos un poco menos de cada aparato, pero vendemos más... nosotros queremos vender miles de Equipos.

-De todas formas, no hay ninguna guerra, ellos hacen su Negocio y nosotros el nuestro... solo que cada

Minorista/Tienda ahora tiene la posibilidad de elegir dónde quiere comprar, y creemos que eso es ¡fabuloso!. Si alguien quiere comprar a otro Distribuidor ¡muy bien!, no tenemos nada en contra.

AA: El pasado Mayo, vosotros celebrasteis una Reunión con Tiendas de España, en Mallorca, e incluso trajisteis a varios representantes de AT ¿Porqué se hizo esa Reunión?

T: Para presentarnos personalmente a los Minoristas. Habían rumores de que nosotros no existíamos y que no éramos Distribuidores Oficiales de AT... así que trajimos a los miembros de AT, para que pusieran las cosas tal como debían estar. Y creo que en los últimos dos o tres meses, hemos conseguido demostrar nuestra posición bastante bien.

AA: ¿Cuáles serían los puntos más resultables de esa Reunión?

T: Que los Minoristas/Tiendas sepan que hay otro Distribuidor para España, en Mallorca.

AA: ¿Porqué creéis que no fueron Todas las Tiendas? Siempre hay alguien que no puede realmente, pero...

T: Sabemos porqué a l g u n a s

que existen y en los sitios correctos. Pero no hemos notado nada especial.

AA: Cuando empezáis a distribuir Productos vosotros, en España se estaba pasando un periodo de escasez, había Tiendas que no tenían ni ordenadores, y que sin embargo sabían que en Alemania sí los había... De repente entráis vosotros y empieza a haber Productos de todo tipo, ¿qué sucedía?

T: No lo se, eso habría que preguntárselo al otro Distribuidor, ¿Porqué no trae máquinas?... Respecto a los precios, cuando no se tiene competencia se puede hacer lo que te de la gana, pero cuando de repente hay otro que te hace competencia y el Usuario puede comparar los precios, pues...

AA: Precisamente hay algo que hemos recogido entre los Usuarios y os lo vamos a pasar inmediatamente a vosotros. La queja principal de todos los Usuarios es el alto precio del AMIGA, todavía.

T: Sí, estamos de acuerdo. Pero nosotros no podemos hacer nada, los precios vienen de Alemania y ni a nosotros nos compensan los márgenes actuales. De todas formas, hay que esperar a la nueva Dirección, a ver que hace al respecto.

AA: Bueno, vamos a retomar el camino del AMIGA. Casi sin tiempo para digerir todos los acontecimientos del inicio de ESCOM/AT, cuando ya se anunciaban nuevos

Productos, el

Walker por todas las redes, etc... de pronto ¡PLAF! aparece VIScorp, la firma de la venta, el AMIGA para aquí y para allá. ¿Qué ha sucedido?

T: El problema no eran los nuevos Productos que ya estaban planeados desde hace tiempo. El problema es la quiebra de ESCOM, y eso ha influido a todo lo demás, incluida AT y la propia ESCOM.

AA: ¿Cuál crees que va a ser la consecuencia inmediata de este cambio/venta del AMIGA?

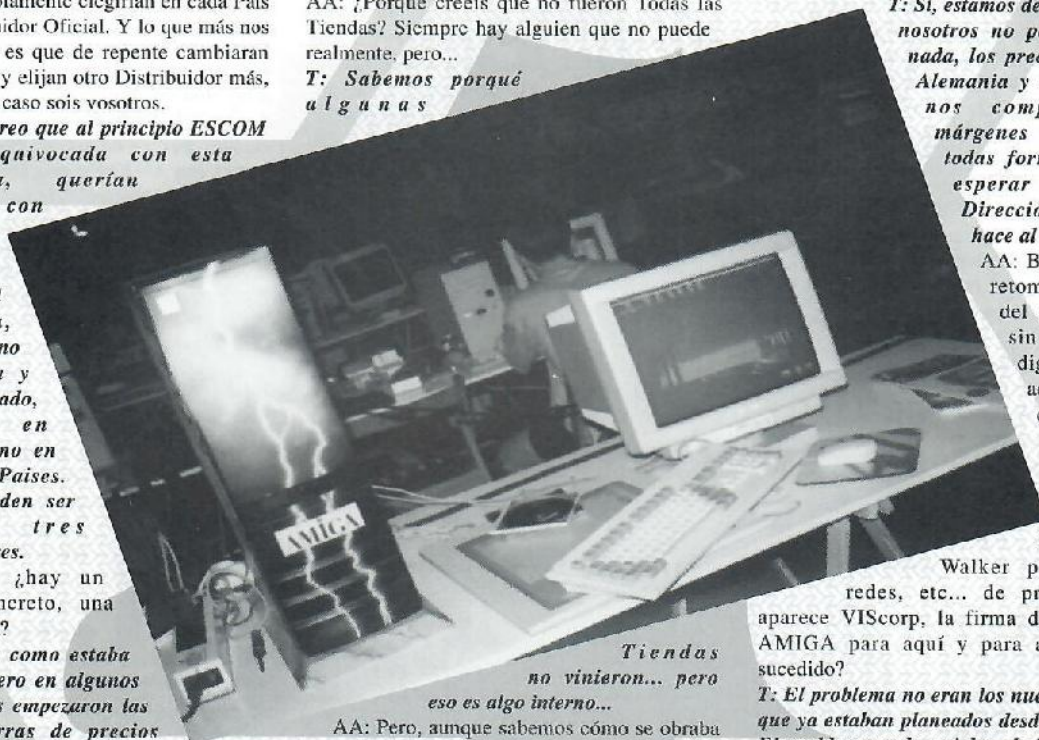
T: No se, no hemos notado nada, ya que lo curioso es que en vez de bajar la del AMIGA, ha aumentado ¡Eso tiene el AMIGA!

AA: El Meeting de Toulouse, VIScorp y sus proyectos... todos nos quedamos bastante defraudados allí... y a vosotros os vimos también muy enfadados allí ¿Porqué en concreto?

T: Aparte de otros temas que no tenían nada que ver con esa Reunión, yo estaba enfadado con Bill Buck (Director de VIScorp) porque tenía la sensación de que nos estaba engañando a todos nosotros. El hablaba continuamente de su AMIGA, de lo que iban a conseguir con su AMIGA, pero estaba llamando a su SetTopBox, "su AMIGA"...

-Pero últimamente ya han presentado más cosas y pienso que realmente esto es lo mejor que nos podía pasar. La compra del AMIGA por VIScorp, porque son Amigueros totalmente.

-La SetTopBox, en España tardará un tiempo en entrar, ya que funciona a través de TV-por cable. Sin embargo en Alemania, sí que



Tiendas no vinieron... pero eso es algo interno...

AA: Pero, aunque sabemos cómo se obraba hasta ahora con el Usuario: se le vendía la máquina, y ya está. Dado que hemos iniciado otra forma, al parecer, más abierta de trato, ¿no debería saber el Usuario, qué se va a hacer con su máquina, con su persona, con su afición, con su forma de comprar?

T: Bien, con esto estoy totalmente de acuerdo... pero los problemas que haya en nuestro Negocio o en tu Negocio, no se los vas a trasladar al Usuario. Ese es tu problema y tú tienes que solucionarlo. AMIGATEK es nuestro problema y tenemos que resolverlo... pero el Usuario no tiene nada que ver con los problemas internos del Distribuidor.

-Donde entra el Usuario es en que tenga la Información de primera mano y eso lo damos, por ejemplo, a través de nuestra Página Web, y personalmente cada noche yo estoy en IRC, donde la gente puede preguntar lo que quiera y le contestaré.

AA: Bien, a partir de ese momento parece notarse una División en el ambiente, da la impresión de que el Mundo del AMIGA en España, se hubiera dividido en dos bandos. ¿Vosotros veis algo de eso, y qué os parece?

T: Puede ser, pero la mayoría de la gente hace demasiado caso a los rumores que hay y no se informan debidamente de los problemas

triumfará seguro... pero esperemos.

AA: Bien, volvamos a los rumores. Parece que empiezan a surgir nuevas Compañías que quieren AMIGAs por su cuenta. Está PHASE5 y sus Power, están las personas que han marchado de AT y han creado la nueva PIOS, está una Compañía Alemana, EAGLE, que quiere seguir con alguno de los proyectos AMIGA... ¿Qué sabéis al respecto, y qué opináis?

T: Es muy sencillo explicar este tema. Una cosa es lo que se pueda decir y otra cosa es que se pueda hacer... al final es VIScorp, quien dirá lo que se pueda hacer, ya que ninguna de estas Casas tiene Licencia para fabricar AMIGA... que yo sepa, el único que tiene alguna Licencia es Eagle Computer para sus 4000, pero nadie más, creo...

-Vamos a mirarlo desde otro lado. Como Negocio, puede ser bueno que tengamos Clónicos AMIGA. Pero como amantes del AMIGA, creo que es malo, porque veo muy complicado el tema de las compatibilidades entre todos estos ordenadores. Tenemos ya un Clónico, el DRACO. Pues bien, algunos programas funcionan con esa máquina, pero la mayoría no van a funcionar nunca.

-Yo creo que VIScorp debería fabricar varias máquinas nuevas por su cuenta y presentarlas al Mercado como VIScorp, o como mínimo trabajando junto con esas otras Compañías. No olvidemos que ellos han comprado también las fábricas de AT, o sea que pueden fabricar. Yo tengo la impresión de que VIScorp tiene guardado algo en su manga, que no pueden soltar todavía, hasta tener el AMIGA en su poder.

AA: Y ahora, la penúltima BOMBA ¡Desaparece AT!... ¿Porqué? ¿VIScorp tiene algo nuevo para sustituirla?

T: No, esto es algo que tiene que ver con los Derechos que tienen en Alemania. Una Compañía que está en quiebra no puede tener el mismo nombre de alguien que está vendiendo. Entonces VIScorp va a comprar AT, pero a la vez que esta está en quiebra, ellos quieren empezar la construcción de una nueva Compañía, así que tendrán las dos simultáneamente: una va hacia abajo y la otra hacia arriba. Y para no perder el tiempo entre una cosa y la otra, dejan dos días en medio. Son muy listas y muy buenos...

AA: ¿Se sabe algo ya del nombre de esa nueva Compañía?

T: Sí, GmbH. En concreto VIScorp GmbH S.L., continuando con todo lo que ya hay en Alemania, incluyendo a parte del personal.

AA: Bien, después de todo este "embrollo" ¿cómo queda el AMIGA? ¿qué futuro le auguras? ¿VIScorp?... y la Campaña de Publicidad que se estaba preparando y que ha quedado cortada. ¿Qué podemos decirle al Usuario ahora, cuando ya se lo habíamos ofrecido prácticamente del todo?...

T: Dividimos esta pregunta en dos partes. La primera sobre VIScorp, no lo se, tenemos que esperar hasta después del día 15 de Agosto, en que se firmarán definitivamente todos los papeles entre

VIScorp y ESCOM. Los planes que tienen... ¡nadie lo sabe!

-Segundo, la Campaña de Publicidad sigue en curso. Pero no es culpa nuestra, estoy llamando dos o tres veces cada semana a los directivos de McDonalds y: una vez no están, otra están de vacaciones... es un lío porque no es nada fácil conseguir hacer la Campaña a través de ellos, ya que tienen gente haciendo cola con las mismas pretensiones. Estamos estudiando otra posibilidad para hacerlo a través de Coca-Cola.

Pero dadas la quiebra y venta/compra del AMIGA, tenemos que esperar... ¡A lo mejor VIScorp tiene su propia idea ya preparada para la Publicidad!

AA: Vale, ¿Y el ambiente en España? Usuarios, Tiendas, Distribuidores, Precios... A todos nos ha sorprendido sobremanera la salida al público de una Lista de Precios, que rompe toda posibilidad de venta a las Tiendas, y más aún porque esta "rotura" viene del propio Distribuidor PIXEL MEDIA (quien como tal, no debería ser Tienda y vender al público, rompiéndole el Mercado a sus propias Tiendas dependientes). ¿Cómo entiendes tú esto?... Hemos recogido entre todo el entorno AMIGA ¡Estupefacción!... pero al Usuario final, esos precios le vienen de maravilla...



T: Ya, claro... ¿Que se vayan ahí a comprar! ¡TODOS! Es lo mejor que pueden hacer...

AA: Pero ¿cómo es que la propia AT, permite que un Distribuidor suyo destroce de esta forma el Mercado que ellos intentan levantar?

T: Bueno, nosotros tuvimos la confirmación del Sr. Tyschenko y del Sr. Hass desde Alemania, en una conversación con este último, respecto a que no iban a vender más material al otro Distribuidor. Aunque ya viene de antes de lo comentado, no se qué dificultades tienen entre ellos, ni me importa.

AA: Y como Usuario ¿qué te parece esa actitud y esa Publicidad?

T: Como Usuario y como opinión particular, no me gusta nada. Pero no creo que vaya a perjudicar el Mercado, dado que precisamente nada más salir ese Anuncio, nosotros hemos recibido Pedidos de 10 Tiendas más, que suponemos antes trabajaban con ese Distribuidor (PIXEL MEDIA).

-Es más, los Minoristas/Tiendas nos llaman cada día y están ¡muy enfadados! con el Distribuidor en cuestión... No entiendo porqué hace esto, pero tampoco nos importa o influye.

AA: ¿Y el Servicio Técnico, cómo está, cómo queda?

T: Realmente no podemos echar toda la culpa a VISONIC, ellos no la tienen. En toda Europa tienen el mismo problema, hay una serie de

A1200 que ha salido con un Chip defectuoso y que produce fallos extraños.

-El problema es arreglar ese fallo interno, más teniendo en cuenta que tienen en Stock; alrededor de 80.000 ordenadores en Alemania; y en Francia hay unas 200.000 Placas Madre para A1200... Osea que como mínimo, está claro que todo esto va a seguir adelante, ¡Nadie va a echar a la basura todo eso! y mucho menos los rumores al respecto... -La mayor tontería que podría cometer VIScorp es, dejar el AMIGA, pero es que además, son gente joven con ideas, y sobre todo Amiguera!!!

AA: Bien, vamos a dejar todos los rumores, dímes y díretes. Hablemos del último tema. ¿La Party, qué te parece?

T: Es la primera vez que vengo a una Party y me he quedado alucinado, al ver tantos ordenadores ahí abajo. Pero lo que más me ha sorprendido es que, (volvemos a los rumores) había oído que aquí iban a venir sólo Peceros y pocos AMIGAs... y resulta que es al revés ¡Dos terceras partes son AMIGA y una tercera parte PC! ¡Es alucinante!

AA: A nosotros nos ha sorprendido el verlos mezclados, pensábamos en una posible división, en zona PC y zona AMIGA.

T: No, ¡Que val... ¡Claro! Nosotros los Amigueros, tenemos que enseñar a los Peceros cómo se trabaja... JA, JA, JA... (ESTA CLARO QUE ES UN USUARIO AMIGUERO)... Sí, me siento Usuario totalmente y no lo voy a dejar nunca, me encanta este ambiente, dormir en el suelo...

-El que no quiere venir y suelta comentarios en contra de esta Party para que no vengan los Usuarios... Sólo se me ocurre una palabra ¿Envidia?... Aconsejo a los Usuarios que no han venido o no han podido venir, que vengan la próxima y se convengan por sí mismos, de si es o no de AMIGA.

AA: Bien, Teddy, a nosotros se nos han acabado las preguntas, ¿Se nos ha quedado algo en el tintero, algo que quieras añadir?

T: Algo que me gustaría decir a todos los Usuarios y a todos los que trabajan con el AMIGA: tenemos una máquina fabulosa en la mano y con la que todo el mundo quiere seguir. No creo que nadie que haya tocado una vez en su vida un AMIGA, pueda querer dejarlo, porque sabe muy bien lo que tiene. Es una máquina especial, un mundo especial, y va a seguir así. Y toda la gente de VIScorp también sabe lo que es el AMIGA, por lo que estoy 100% seguro, que van a seguir adelante con esta máquina UNICA.

-Respecto al Usuario, llevamos tanto tiempo esperando cosas del AMIGA, que uno o dos meses más, no deben importar. Esperemos a ver qué hacen...

AA: ¡Muchas gracias Hans, Teddy! Estamos encantados de haber compartido contigo todos estos temas del AMIGA, que estamos seguros leerán con fruición todos los Usuarios... ¡Nos vemos en el AGORA!



RESULTADO FINAL CONCURSOS

Los Trofeos, Domingo 28

Categoría: Amiga4k

Posición	Título	Puntuación
1:	MD41 por SAPPHIRE / CENTOLOS	860
2:	UNAMUNO SOLO TENIA. por PHORNEE / GOBLINS	770
3:	SANCHO PANZA CON... por ASIMMOFF/NEXUS TEAM	370
4:	NORK por WIND / NETWORK	215
5:	BANDERA A BOLAS por ICEVAN / NEXUS TEAM	160
6:	INTRO 4K MUSICA por DRAREG / OZONE	105

Categoría: Amiga64k

Posición	Título	Puntuación
1:	LA HORTALIZA ADVEN. por GOBLINS	25

Categoría: AmigaDemo

Posición	Título	Puntuación
1:	UNDER THE HAMMER por ZABORRA	755
2:	SCREAM por AMIGA CIRCLE	750
3:	NO MORE LIES por NETWORK	480
4:	FIRST por CAPSULE	165

Categoría: Fast2d

Posición	Título	Puntuación
1:	BICHO por PHORNEE / GOBLINS	495
2:	EUSKAL FAST2D 8 por JON MERCERO	360
3:	EUSKAL FAST2D 3 por YACARE / ZORAN	340
4:	EUSKAL FAST2D 1 por BELCEBU / SYS	225
5:	EUSKAL FAST2D 14 por LUIS GARAIOETXEA	215
6:	EUSKAL FAST2D 10 por RIPP / GOBLINS	145
7:	EUSKAL FAST2D 2 por TINFO	105
8:	EUSKAL FAST2D 11 por BODHY / CLONEZERO	100
9:	EUSKAL FAST2D 9 por JAGO	75
10:	TELELOGO por BOSKO / BOSKO	50
11:	EUSKAL FAST2D 6 por IMANOL GOMEZ PEREZ	45
12:	EUSKAL FAST2D 7 por AITOR O ITURRALDE	35
13:	EUSKAL FAST2D 5 por JR	30
14:	EUSKAL FAST2D 12 por LORD RAPTOR	10
15:	EUSKAL FAST2D 15 por DAVID VIRUMBRALES	10

Categoría: FastMusic

Posición	Título	Puntuación
1:	PARTY 4 por NOISYMAN / IGUANA	605
2:	HUMPAMIX por FIREBOY / OZONE	370
3:	EUSKAL FAST NORK por NORK / NETWORK	280
4:	FAST 4 por ESTRAYK / CAPSULE	265
5:	1 2 3 REMIX por JCL / UNKNOWN	170
6:	THE CHILD SONG por CUBICO / DIFTERIA	160
7:	FAST 96 por EVELRED / CAPSULE	155
8:	FAST MUSIC BY RAY por JUAN CARLOS JIMENEZ	115
9:	FAST 4 por CALI / SERPIX	100
10:	POTOKI HUMPA por POTOKI / SYS	80
11:	SOLO UNA HORA por SLAANESH/CRYSTAL S.	65
12:	HP por SHADE / ALIEN	60
13:	PIPI por KIWI / SERPIX	40
14:	HOT SUKOR por L.A. DE VAZQUEZ	25

Categoría: Gráfico2D

Posición	Título	Puntuación
1:	CLINT EASTWOOD por PHORNEE / GOBLINS	780
2:	BORRAXO PERDIO por LENTIM / GOBLINS	510
3:	GUN WOMAN por BLADERUNNER / TLOTB	330
4:	TUTANKHAMON por YACARE / ZORAN	310
5:	FREESTYLE por KRONOS / KRONOS	290
6:	ANGEL por DARKNESS / INPHOBIA	250
7:	BATMAN por ICEADDER / REQUIEM	120
8:	MARUJITA por LEUNAM / NETWORK	115
9:	2 OH CLOCK por HUMPHREY	110
10:	CHRISTO por WARLOCK / CAPSULE	105
11:	SERPENT por CESAR PORTO/OMEGA	105
12:	EL CAPULLO DEL... por RIPP / GOBLINS	75
13:	DRAGON BALL por AITOR O. ITURRALDE	45
14:	PEDRITA VA DE ... por IMANOL GOMEZ PEREZ	15
15:	REACH por DRAGON/FUTURE BRAIN	5
16:	JOSE R. HACIENDO... por JOSE RAMON GONZALEZ	5
17:	SIRENS por HAWK / FUTURE BRAIN	0

Categoría: Pc64k

Posición	Título	Puntuación
1:	ABDUCTION por TLOTB	35

Y de repente, como si una inmensa ola lo arrancara todo, como si un terrible huracán lo barriera todo, como si una de esas misteriosas órdenes que impartían los Dioses en la Antigüedad y que hacía moverse a pueblos enteros de un lugar a otro, hubiera sido dada por un Gran y nuevo Dios a todos los presentes... El inmenso y abarrotado, hasta ayer, frontón empieza a ser abandonado, empieza a ser despojado de todo su "Ornamento", de todo el conglomerado de Teclados, Torres, Equipos, Cables...



Desde primeras horas de la mañana, los Guerreros/Usuarios empiezan a recoger sus Equipos y retornan el camino que les trajo hasta aquí, para volver a sus lugares lejanos de origen... La Batalla ha terminado y aunque incrueta, tiene sus Vencedores y Vencidos...



Estos son los primeros en abandonar el campo de lucha, ya han dado todo lo que son y sueñan, y aunque satisfechos del firme combate librado, están agotados y no esperan recibir Trofeo alguno, solo el momento intenso próxima vez...

Los Ganadores sin embargo, todavía deberán esperar la merecida recompensa, el Trofeo "Glorioso" que recompensa su "Victoria" en el combate... Y de la mano de los diferentes Organizadores y Patrocinadores, van recibiendo, según son nombrados los diferentes Concursos y Ganadores, los Premios correspondientes.

Sabino y sus compañeros de Organización se vuelven "Tarumba" perdidos entre la amalgama de Trofeos, Cajas, Placas... "en busca del Premio perdido" ... ¡Perdón! quiero decir, del Premio correspondiente...

Dos o tres Casas de Productos PC hacen sus entregas de Soft y Hard vario... Amiga-Tek y TuAMIGA, hacen entrega de Soft y Hard que incluye ¡Equipos AMIGA completos!... para los diferentes Concursos de AMIGA...



- ¡Premio X: fulano de tal!...



- ¡Premio Y: futuro de tal!...

- ¡Premio Z: Phornee, de Goblins... ¡No podía faltar! uno de los asiduos a estos eventos junto con su archiconocido grupo de

amiguetes empecinados...

- ¡Premio... no se quién!

- ¡Premio... Phornee, de Goblins... ¿Otra vez? ¡Pues vaya!...

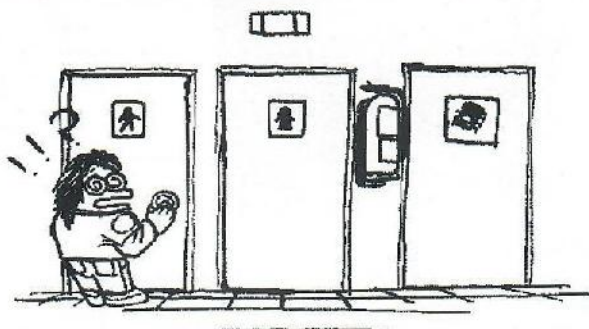
- ¡Premio... no se cuál!

- ¡Premio... ¡PHORNEE... tío, baja y quédate aquí, total!... ¡Será acaparador el tío! ¡Deja algo para los demás, avaricioso!...

Al cabo de un sin fin de Nombres, paseos, entregas y vuelta a entregar, saludos y aplausos... la Entrega de Trofeos parece haber terminado... pero horror ¡NOOO!

¡Si sobran Trofeos y Regalos!...

SABINO & COMPANY EN BUSCA DEL CONCURSANTE PERDIDO (Título del próximo éxito en todos los Cines de la Party)...



- ¿Alguien no ha recibido su Trofeo junto al Regalo?...

- ¿Alguien tiene una Placa PC en vez de AMIGA, cambiadas? que la cambie con el que tiene la suya auténtica... Pueden aprovechar a cambiarse las colecciones de Sellos, Cromos, Novias, etc...

- ¡PHORNEE...! ¿Otra vez?... ¿tienes ya los Surfware de los Premios 2D, 3D... o yo que se?

- Bueno... tengo dos... (cara de circunstancias), CARCAJADA GENERAL...

- ¡Pues te falta todavía un SurfKit, un Trofeo, un Donuts...!...

Phornee que baja por enésima vez, pone cara de no haber roto nada y entre el cachondeo general, le dan todo lo que queda sobre la mesa de Premios...: cáscaras, papeles, bolsas, pipas y demás zarandajas...

- ¡Uf, al fin!



¡DAMOS POR TERMINADA LA EUSKAL PARTY 4!...

Categoría: Gráfico3D

Posición	Título	Puntuación
1:	CHATEAUX por ASIER HERNAEZ	910
2:	CATEDRAL por KUAZAR / GOBLINS	715
3:	PARTY por ASIER ISUI	255
4:	TERRAZA por PHASOR / A.CIRCLE	210
5:	CASTLE por PTU	130
6:	HELIRRAISE por BODHY / CLONEZERO	90
7:	THE EYE por FLOWRPOWER/THE EYE	85
8:	DONDE ESTAN LAS ... por HO-RENDER / THE EYE	85
9:	ARAÑA por GUYBRUJA / FBRAIN	80
10:	ERMITA por ANDRES ELIZONDO	45
11:	BUZZ por FREDDY	40
12:	ROBOTIC por YACARE / ZORAN	30
13:	OJO por LUIS GARAIKOETXEA	25

Categoría: HumanDemo

Posición	Título	Puntuación
1:	DIXIE HUMAN DEMO por CAPSULE	1085
2:	CUTREX FAST HUMAN por SYS	615
3:	NODOR por CRYSTAL SHADE	560
4:	HUMAN DOPE 408 por CENTOLOS & MARCIAL	555
5:	XPERIMENTAL por FREDDY	230

Categoría: Módulos

Posición	Título	Puntuación
1:	FALSE VISAGE por SMASH / CRYSTAL S.	795
2:	NO INSPIRATION por FIREBOY / OZONE	550
3:	THE LEGENDS SPREADS por EVELRED / CAPSULE	355
4:	SHASINE por CAIN / ARTIFIZIAL	280
5:	TOTAL EMPTYNESS por BLUE/NET & HUMPHREY	245
6:	FUTURE PARTY por NORK / NETWORK	155
7:	VISUAL PATTERNS por JPM / OZONE	140
8:	ONE MOMENT PLEASE por CHIP / SOFTFAILURE	130
9:	OUTLINE BLOODNESS por ESTRAYK / CAPSULE	125
10:	THE SAY OF ANY LIFE por SERGIO DJ / RL&SDJ	105
11:	SPANIARD FEELING por LEUNAM / NETWORK	85
12:	I NEED A NEW WORD por HAM / SOFTFAILURE	60
13:	WHEN DREAMS COME... por FALAN / NIVEL 7	25

Categoría: Multi-Canal

Posición	Título	Puntuación
1:	STANDARD DEMO SONG por SAMPLEMIND/CLONE 0	295
2:	MOVIMIENTO por NOISYMAN / IGUANA	245
3:	KEEPER OF SECRETS por SLAANESH/CRYSTAL S	230
4:	INFASHION por CUBICO / DIFTERIA	215
5:	WAR 2 por AWESOME / MONSTER	210
6:	VALLEY OF CLOUDS por EVELRED / CAPSULE	185
7:	BEATA INCONEXA por WALLY / TLOTB	185
8:	BLOODY STREETS III por SMASH / CRYSTAL S.	170
9:	TRIP por DEM / ZORAN	165
10:	L3AD DANC3 por DANIEL DEL REY	160
11:	THE SONG OF MY LIFE por SERGIO DJ / RL&SDJ	110
12:	SINCRONIZED LIFES por POTXOKI / SYS	90
13:	808 STYLE XM por 808 STYLE	50
14:	IMPRESSION por JCL / UNKNOWN	35
15:	SYMPHONY OF HACKERS por L.A. DE VAZQUEZ	35

Categoría: Pc4k

Posición	Título	Puntuación
1:	REVOLUTION por MARATHON MAN	1185
2:	PULSE por ALIEN	785
3:	BLAST por UNKNOWN	390
4:	KU 3 por BOSKO	195
5:	ROTEX por SAIRF	105

Categoría: PcDemo

Posición	Título	Puntuación
1:	DESPAIR por IGUANA	715
2:	HIPNOTIC por EXOBIT	590
3:	BIRTH por INCOGNITA	430
4:	ANNUBIS por THE BANNER	420
5:	SHEER HEART ATTACK por TLOTB	315
6:	666 por CRYSTAL SHADE	240
7:	18 DAYS por REQUIEM	220
8:	SYLOP por CLONE ZERO	205
9:	FLASH por UNKNOWN	170
10:	VOID por JRQ & TOXIC	100
11:	<<DEMO DESCALIFICADA>>	95
12:	ASIAN por SAVAGE	45
13:	VIRTUAL FLY por DOSIS	25

La Party ha terminado y por fin, gracias al agotamiento que produce la todavía inacabada recogida de todos los trastos de la Organización, hemos conseguido pillar unos minutos a los organizadores...

Y como no podía ser de otra manera, vamos a acabar nuestras Entrevistas con los que se han encargado de toda la parafernalia que lleva montar una historia de éstas: Organización, manejo de Usuarios, tratos con Entidades Locales, etc...

Hablamos con el cabeza responsable que no es otro que:

SABINO SAN VICENTE (miembro de GOBLINS)

A.A.: ... Empecemos por explicar cómo ha sido el montaje de la Party... y la primera pregunta es: ¿De dónde viene la idea de la Party?

SABINO: La idea, por supuesto, no es nuestra, las Partys se vienen haciendo desde hace tiempo. En España, la primera que se hizo creo que fué en Valencia, una pequeña reunión, y luego se empezó a celebrar la SOUTHERM PARTY. A la vez que la segunda Party del sur, hicimos nosotros nuestra primera Euskal Party, motivada también por la necesidad de juntarnos también por estas zonas y compartir ideas, aparte de demostrar que éramos capaces de hacerlo incluso mejor que nuestros vecinos europeos.

-Y poco a poco, cada nueva Party fue creciendo, tanto en cantidad como en calidad. Se añadió al PC en la segunda Party, lo cual contribuyó a traer más gente, y en consecuencia, a aumentar la recaudación... Y finalmente en la cuarta, hemos conseguido al apoyo de dos casas AMIGA y de Entidades como: Euskal Telebista, la Escuela de Cine y Video, etc... lo cual ha aumentado las posibilidades técnicas para la realización de la Party.

A.A.: Suponemos que aparte de la Organización de Partys, si estáis metidos en este tema, es porque vosotros también sois como mínimo aficionados a los ordenadores, y a un tipo concreto de Plataforma... En especial, tú por ejemplo ¿Qué haces con el Ordenador?

SABINO: ¿Aparte de este tema? Yo nada prácticamente. El ordenador lo he usado hasta ahora para programar y algo de 3D... pero realmente, desde que vengo haciendo Partys... el último trabajo que hice y presenté fué en la segunda Euskal: la Demo-Intro, y a partir de ahí no he vuelto a tocar el AMIGA para hacer ningún tipo de programas. Sí, también tengo PC... y mezclo los dos.

A.A.: Es seguro que estáis informados de todo lo concerniente a la problemática AMIGA actual, compras, ventas, Distribución, Tiendas... ¿Cómo veis vosotros toda esta problemática y el ambiente actual del AMIGA en España?

SABINO: En el tema de las Partys, se están confundiendo algunas cosas... Las Partys se montan para lo que es la Escena en general, en el caso nuestro, pertenecemos a la Escena del AMIGA y nos movemos principalmente para ella... Pero está sucediendo un hecho curioso, y es que se está mezclando todo y confundiendo a los usuarios que vienen aquí. Es una reunión de la Escena abierta a todo tipo de actividades y que sin embargo no atrae a mucha gente por miedo a sentirse sólo y que aquí han encontrado una especie de refugio en la Escena que nosotros estamos dispuestos a darles y a compartir.

-La participación, a pesar de la cantidad muy superior existente de usuarios de PC, aquí ha estado igualada: el PC ha superado por muy poco al AMIGA, hemos estado casi por un igual, al 50%.

-Aquí en la Party hay un compañerismo muy grande, la gente de AMIGA saluda a la de PC y viceversa, o sea, que se respetan mutuamente. Esto es la Escena y es para todos, por supuesto existe la rivalidad, pero nada más...

A.A.: ¿Ha habido o hay algún tipo de enfrentamiento con los organizadores de la Party Sur, que ha hecho que coincidan las fechas de Celebración? E incluso, como sabéis, han corrido rumores en contra de esta Party ¿Qué sabéis al respecto?

SABINO: En primer lugar, debo aclarar que con los Organizadores, tanto de la Posadas como la Party Sur, no tenemos ningún problema, al contrario, nos llevamos perfectamnete. De todas formas, acabamos de leer un artículo en una revista que ha sacado Pixel Media, donde dice algunas "palabras", pero no nos preocupa en absoluto. Que él ponga lo que le parezca, porque nosotros seguiremos igual...

A.A.: Pero... ¿No creéis que eso podría traer algún tipo de división entre

los usuarios, llevarlos a la confusión respecto a, ésta sí, la otra no, vete a ésta, no vayas a la otra... ?

SABINO: Es posible, pero creemos que si la gente viene a la Euskal, se dará cuenta de que no hay nada de eso realmente...

A.A.: En el tema de Organización. ¿Qué tipo de ayudas recibís vosotros para toda esta historia, contribuyen o no, están a favor o en contra?

SABINO: La verdad es que hacer ésta de San Sebastian, nos ha supuesto muchos problemas... no así como hasta ahora que se hacía en Tolosa o pueblos parecidos y pequeños... En cambio, en la capital nos hemos encontrado con que existe una burocracia muy grande para conseguir algo: los precios son muy altos... el alquiler del Frontón ha costado mucho dinero, el seguro, los agentes de Seguridad, etc... Ha sido todo exagerado.

-¿Ayuda de las Entidades Locales? ¿Ninguna! En todo caso, pegas o más bienindiferencia... ¿Si lo queréis bien, y si no, lo dejáis! y punto.

A.A.: O sea, que no ha habido ninguna consideración respecto a que esta reunión se pudiera tomar como un Acto Cultural...

SABINO: No, ninguna. Pero sí hemos tenido apoyo de otra gente, por ejemplo, Euskal Telebista se ha volcado con la Party. Aparte de cubrir los Informativos, nos ha prestado un Video Wall (de gran valor). También ha estado la Escuela de Cine y Video de ANDOAIN, con un despliegue impresionante: una unidad móvil, cámaras dentro de la Party para poder ver en el Video Wall como iba transcurriendo la Reunión. Se ha emitido la Party por T.V. y se ha podido ver a través de los Monitores de los usuarios e incluso grabarse a Video.

-También CREATIVE LABS ha dado una suma importante de dinero...

A.A.: Y el tema de Internet, que era uno de los puntos novedosos en la Party ¿Qué tal a ido?

SABINO: Bueno, Telefónica nos ha dejado las líneas gratuitas, lo cual es de agradecer, pero ha sucedido que era nuestra primera experiencia y no ha salido todo lo bien que deseábamos. Pero la dificultad ha estado en los usuarios que, entre que uno echaba el cable, otro lo cortaba, otro paraba su máquina... entonces, como todas las máquinas iban en serie, cuando una caía, caían todas las demás... Eso vamos a solucionarlo para el año que viene, ya que se ha estado hablando, y lo haremos con HUCKS (¿se escribe así?) para que no vayan en serie...

-También ha colaborado La KUXA, Mundo Informático, Radio Popular de Bilbao,

AMIGATEk, TuAMIGA, AMIGA Studio, Jet Internet, Acorn...

A.A.: Respecto a la participación de los usuarios. ¿Podéis dar cifras y más datos? Queremos transmitirlo a todos los demás que no han venido para que vean lo que es la Escena realmente...

SABINO: La verdad es que han venido todos los que estuvieron en la anterior Euskal 3 y un montón más. Hemos superado en más de 230 personas la participación de la edición pasada, aparte de los visitantes que han sobrepasado los mil. O sea, en total 531 usuarios registrados y 203 ordenadores.

A.A.: Sólo hemos notado una protesta y es sobre el precio de la entrada o registro de 3.000 Ptas. ¿Por qué este precio?

SABINO: Está motivado única y exclusivamente por el incremento enorme de los gastos de la Organización. Pero para la próxima, hemos recibido ya varias ofertas de Patrocinación, que si se concretan, los precios bajarán, obviamente... De todas formas, dado que la Party se hace sin ánimo de lucro, una vez deducidos todos los gastos, el resto de la recaudación volverá a los usuarios en forma de Premios en metálico para los diferentes Concursos celebrados...

A.A.: Resumiendo. ¿Éxito? ¿Y la próxima, como la planteáis?

SABINO: En cuanto a asistencia, éxito total. Organización, con fallos que debemos corregir, por supuesto, después de la valoración correspondiente. ¿La próxima Party? Todavía... no la planteamos... pero se va a celebrar, seguro, en estas mismas fechas y en San Sebastian, con toda seguridad. Lo que no es seguro, es que sea en este mismo Frontón, puesto que ya no cabía ni un alfiler, así que si seguimos con este ritmo de crecimiento sería imposible alojar a la gente aquí...

A.A.: Esto es en resumidas cuentas, lo que ha dado la Party, aunque esperamos recibir pronto de la Organización todos los datos, Demos, Gráficos, etc... para publicarlos. Sabino nos indica que también estarán disponibles por Internet.

¡Muchas gracias Sabino y compañía, y a descansar, que ya está bien!...



Punto y Final

...Y como quien no quiere la cosa, con un sabor de innegable tristeza en el alma... nos despertamos de la maravillosa fantasía recién vivida y grabada en nuestras retinas aún, y volvemos a la cruda realidad...

- ¡Niños! ¿Sabéis que tenemos que recoger todo esto aún?...
- ¡Eh! ¿A dónde vais?... ¡Juraría que hace un momento estaban todos aquí!... ¡Venga, menos cuento y a desmontar!...

Con cansina actitud y presa ya de un agotamiento indescriptible, sostenido hasta hoy..., empezamos el "des-escombros" y recogida de los "despojos" que han quedado esparcidos por las casi ya vacías mesas de nuestros Stands...

Vuelta al paseo con los trastos a cuestas... ¡El ascensor está libre!!!...

- ¡Es mio, me lo llevo a casa!...
- ¡Animal, no ves que no cabe en el coche!...

Y la gente de la Organización... ¡hombre Sabino, a tí te queríamos pillar...

- ¿Tienes por fin unos minutos libres para charlar con AMIGA Ahora?... ¿Quién mejor que tú puede contar y describir lo que la Party ha sido, cómo se ha desarrollado y si ha cumplido todas vuestras expectativas?...

La experiencia ha sido única, maravillosa, inenarrable... el éxito total; tanto moral como físico... la afluencia y colaboración de Usuarios ha sido multitudinaria y ha sobrepasado con mucho cualquier previsión... (algo que destruye por completo los augurios de los "agoreros" del Reino)...

En lo que se refiere al AMIGA, la asistencia de Usuarios ha sido prácticamente TOTAL, ABSOLUTA... ¿Querrá decir esto algo?... Para nosotros es indudablemente una demostración palpable e indiscutible de que el Usuario de AMIGA sabe discernir/elegir y acudir en masa y sin vacilaciones a cualquier evento donde se muestre el Mundo y Escena del AMIGA AUTÉNTICOS, sin dejarse influir por "insinuaciones" o comentario alguno que le aparten del camino real, sano e incorruptible, que a pesar de la "maraña", siempre acaba por aparecer Claro y Despejado en dirección a un Futuro de Triunfo que parece acercarse cada vez más...

- ¡Jo! ¡Que rollo te has marcado, Chus!... ¡Si que te ha calentado la "cocorota" la Party esta!... ¡Nos salió poeta y llorón!...

- ¡De vuelta a casa! ¡Adios Donostia!...

- ¿Y la Concha, no la vamos a ver?...

- ¡POSIBLEMENTE!...

- ¡Oh no, los Monstruos de la carretera atacan de nuevo!...

Hemos intentado plasmar los sentimientos y sensaciones que la Party produce en todo asistente o participante, adornándolo con la máxima cantidad posible de Fotografías del Evento...



La tarde nos sorprende totalmente exhaustos, agotados, atolondrados, con dolores hasta en los pensamientos... Damos un paseo por las calles de Donostia...

- ¿Y la Concha?...
- ¡Caya nene!... estamos como para playas...

...Y al rededor de unos refrescos reconfortantes, damos rienda suelta a todas nuestras reflexiones contenidas durante los días de intenso trasiego recién vividos...

- ¡Salgo yo?... Mira y rebusca entre los cientos de Negativos... ¡Posiblemente!...

...Pero nadie podrá nunca, y nosotros tampoco, describir toda maravillosa e inolvidable realidad, lo que una Party como esta es y representa... ¡HAY QUE ESTAR ALLÍ!... y si puedes, como Usuario... ¡El Nirvana debe ser algo así!...

- ¿Nos quedamos aquí a esperar?...

- ¡Caya nene, y a dormir que se ha acabado la Crónica!...



Bienvenido a Internet con:

The complete internet computer

AMIGA SURFER

\ Comunicación

\ Información

\ Compras

\ Educación

\ Control Cuentas

\ Viajes

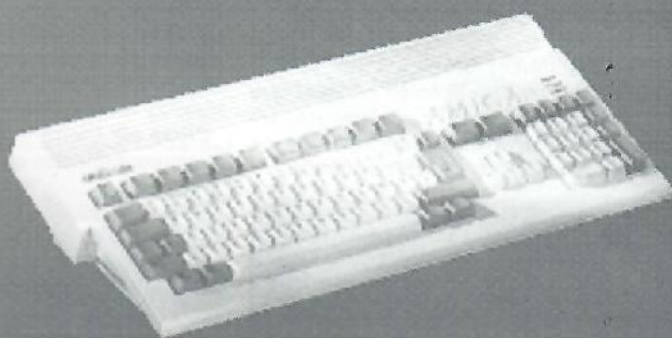
\ Noticias

\ Juegos

\ Fax

\ y mucho más...

Tu inmediata conexión
con el Mundo del
mañana...



"Directory Opus 5.0" por Xavi Tolentino



Xavi

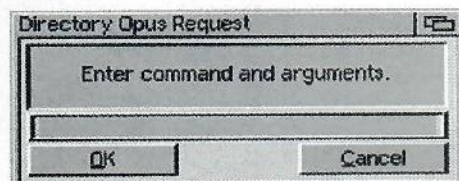
TUTORIAL III

Como dije en el número anterior, comentaré para qué sirven las opciones de la **barra de menús**, así que empecemos:

Opus

Backdrop: Sirve para hacer que los iconos principales (los de disco duro, ram y disquetes), aparezcan en una ventana (exactamente igual que en el Workbench).

Execute command...: También es igual que en el Workbench, sirve para ejecutar un comando de **CLI**, u otro programa que se pueda ejecutar desde la línea de comandos.



About: Nos da información sobre el autor del programa y aparece el nombre de la persona que tiene registrado el programa.

Hide: Es una opción muy útil, simplemente "minimiza" la pantalla del **Opus5** y la convierte en una pequeña barra, y la deja en la pantalla del **Workbench**, para volver al **Opus**, simplemente tendremos que apretar sobre la barra con el botón derecho del ratón.

Quit: Para salir del programa.

Listers

New: Abre una ventana nueva, con el contenido de un directorio. El contenido que tiene esta ventana es la lista de dispositivos físicos y virtuales (Dicho de otra forma, particiones de disco... y asignaciones).

Close: Cierra la ventana que esté seleccionada.

Make source: Al elegir esta opción, seleccionamos la ventana como **fuentes** de donde saldrán los archivos para copiar a la ventana que tengamos seleccionada como destino.

Make dest: Igual que la opción de source, pero en este caso la hace **destino**, donde se copiarán los archivos del fuente.

Lock as source: Sirve para que una ventana sea siempre fuente, es decir que no cambie cuando seleccionas un archivo de otra.

Lock as dest: Exactamente igual que el anterior pero con destino.

Unlock: Desactiva el efecto de **Lock as source/dest**, en la pantalla seleccionada.

Turn off: Pone la pantalla en modo off, es decir la apaga.

Unlock all: Desactiva el efecto producido por **Lock as source/dest** en todas las ventanas.

Close all: Cierra todas las ventanas que tengamos abiertas en pantalla.

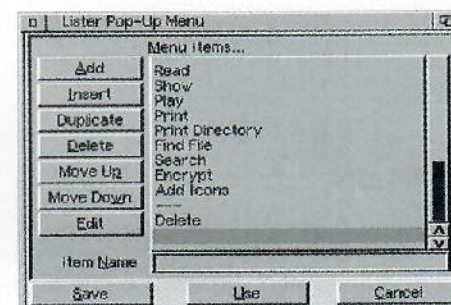
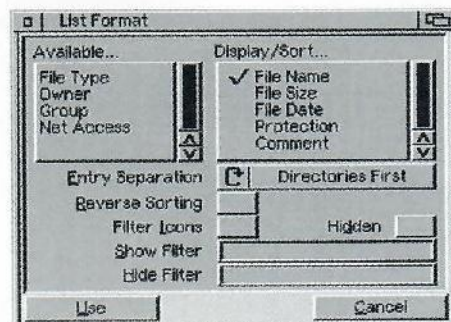
Edit...: Aparece una ventana con opciones, donde podemos configurar lo que queremos que aparezca en cada ventana, la forma de presentar ficheros y directorios, el orden, etc.

Edit lister toolbar...: Esta opción sirve para editar los **iconos** que aparecen en cada ventana (los de copia, borrado...), se puede añadir **iconos** con funciones nuevas.

Edit lister menu...: Esto sirve para editar el **menú desplegable** que aparece cuando pulsamos el **icono** que tiene una flecha hacia abajo. Este **icono** está en las ventanas que abrimos.

Tile: Sirve para reorganizar las ventanas que tenemos en pantalla, horizontal o verticalmente, según nos convenga.

Snapshot: Para congelar la posición de una ventana.



View as...

Name: Para ver el contenido de cada directorio en forma de **nombre**. O sea, la forma por defecto.

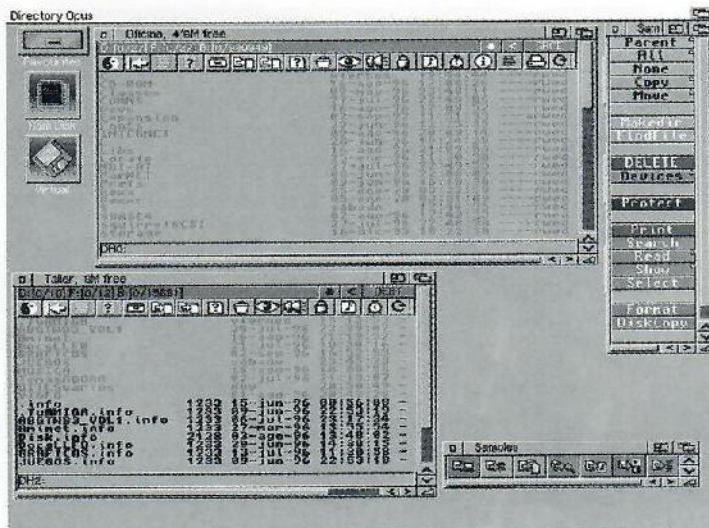
Icon: Para ver el contenido de cada directorio como **iconos** (como en el Workbench).

Show all: Para mostrar todos los ficheros que

hay en un directorio y que no contengan **icono**. Esta opción sólo funciona si tenemos activada la de ver el contenido en forma de **icono**.

Bueno, ahora voy a dejar de comentar de los **menús desplegables** para el próximo número, y voy a explicar la forma de ver imágenes que no sean IFF.

En la versión antigua de **DirOpus**, para ver un tipo de imagen que no tuviera formato IFF, teníamos que configurar el **DirOpus** para

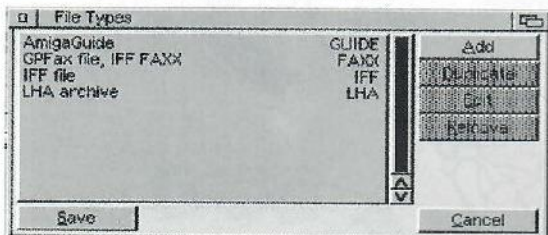


que reconociera el formato, y a parte de esto, teníamos que conseguir un visualizador para el formato que queríamos ver. Pero en el **Directory Opus V**, la cosa ha cambiado mucho, ahora solo hace falta tener cargado el **Data Type** del **Workbench** y ya está. Por ejemplo, si queremos ver una imagen en formato JPEG, tenemos que conseguir el **Data Type** para JPEG e instalarlo en el cajón **DataTypes**, dentro de **Devs**.

La mayoría de los **DataTypes** son de dominio público, al menos todos los que he visto yo lo son.

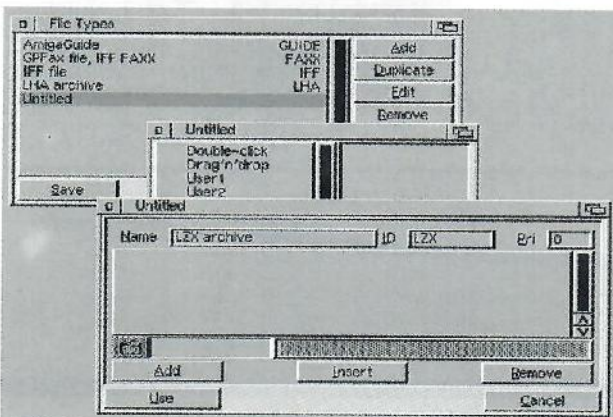
Ahora vamos a configurar nuestro **Opus V** para que nos reconozca los ficheros comprimidos con el LZX.

Primero entramos en la opción **File Types**, dentro del menú desplegable **Settings**, aparece una ventana con varios tipos definidos, seleccionamos la opción **Add**.



Pantalla 1

Seguidamente aparece una pantalla en la que se nos piden varios datos sobre el tipo que vamos a definir:



Pantalla 2

carpeta. Nos aparecerá una lista con varias opciones, seleccionamos la que pone **Match Name**. Una vez cambiado esto, solo tenemos que escribir en el recuadro que está situado a la

derecha de **Match Name** lo siguiente: ***.LZX**.

Después de esto le damos a **Use**.

Con esto conseguimos que identifique los ficheros LZX, ahora haremos que los pueda interpretar, para poder ver su contenido o para poder descomprimirlos.

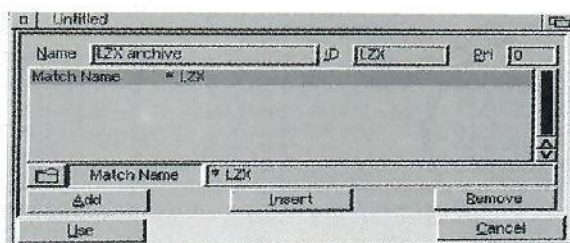
Seleccionamos la primera (**Double-Click**), seleccionamos el

gadget **Add**, y lo ponemos en modo **AmigaDos**, y como comando escribimos:

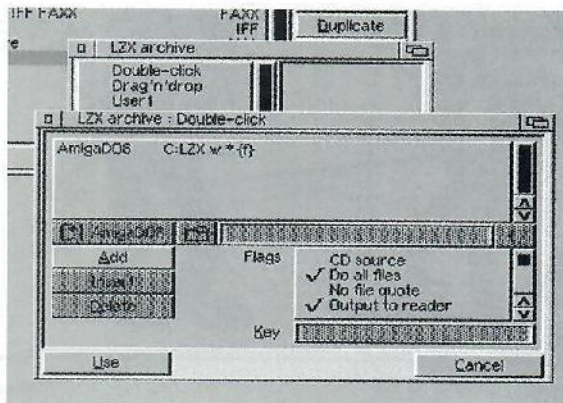
C:LZX v (f).

Después, seleccionamos **Do all files** y **Output to reader** en la lista que aparece.

Pantalla 3

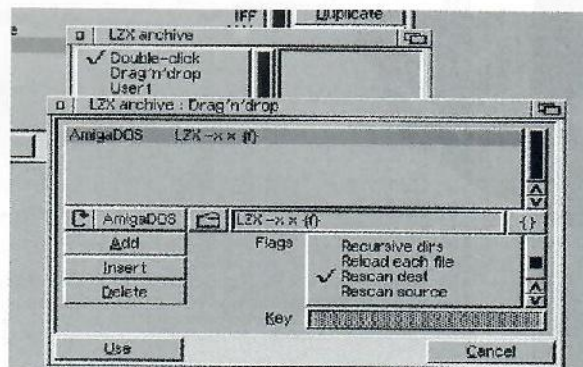


Pantalla 4



Pantalla 5

pulsamos **Save**.

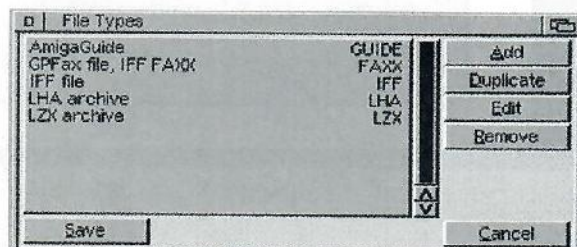


Pantalla 6

Ahora nos encontramos con una ventana con varias opciones: **Double-Click**, **Drag'n'drop**, **User1**

...

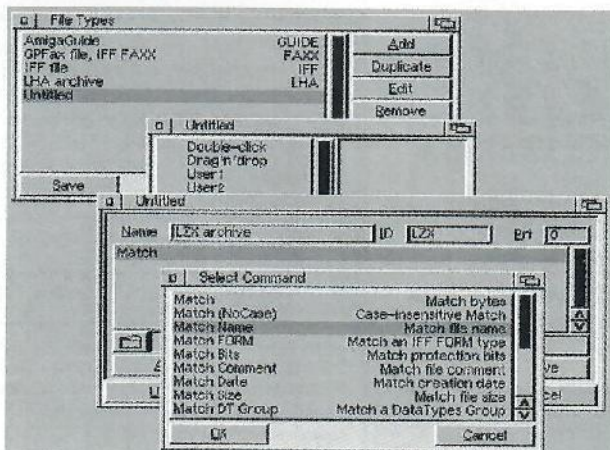
...



Pantalla 7

En **Name** pondremos: **LZX archive**
En **ID**: **LZX**

Una vez hecho esto, le damos a la opción **Add**, que se encuentra en la misma ventana. Nos aparece una opción en línea con la palabra **Match**, seleccionamos esa línea, y después pulsamos sobre el icono que parece una



gadget **Add**, y lo ponemos en modo **AmigaDos**, y como comando escribimos:

C:LZX v (f).

Después, seleccionamos **Do all files** y **Output to reader** en la lista que aparece.

En estos momentos, una vez hecho todo esto, ya estamos en condiciones de poder ver y descomprimir ficheros LZX.

Bien, con esto me despido hasta la siguiente parte del **tutorial**, si alguien tiene algún problema, no dudéis en preguntar, pues preferiría que los lectores de este **tutorial**, me ayudaran a hacerlo con sus dudas.

¡¡¡Hasta pronto!!!

Xavi ;-)



¿QUE TE PARECE EL ORDENADOR QUE ME HE COMPRADO? ES LO ULTIMO EN PECERAS MULTIMEDIA ...



Jordi Mejias
(AMIGA ON LINE)

...CON CAPACIDAD PARA CALCULOS EN COMA FLO-TANTE A GRAN VELOCIDAD



¿Tú también haces cómics?

Mádanoslos y te los publicaremos en la revista.

Envíalos sobre papel de dibujo normal en blanco y negro o en color y nosotros lo escanearmos. O bien, puedes mandarlos en disquette en cualquier formato Amiga a:

AMIGA AGORA
C/ Progreso, 6
La Llagosta (08120)
BARCELONA



Jordy©

RENDERIDE: El único sistema que acaba con los problemas del CD-ROM IDE para el A1200. PLUG & PLAY. Sin soldaduras, sin cables colgando, tendrás un puerto IDE externo ESTANDARD para la conexión de cualquier periférico que se conecte al puerto IDE como: discos duros, CD-ROMs, removibles, etc... El kit se ofrece completo con manual en CASTELLANO, cables, driver CD-ROM, y todo lo necesario para que lo montes en tu A1200 básico o Torre.

Kit RENDERIDE completo	6.900
Kit RENDERIDE+Fuente BIG RENDER 200W	16.000
Kit RENDERIDE+Fuente BIG RENDER 200W+TORRE AMIGA	18.300

EXCLUSIVO

Fuente de alimentación BIG RENDER 200W A5/6/1200	9.900
Conecta un monitor de PC al Amiga 1200/4000 RGB-PLUS	5.000
Conecta un monitor de Amiga al PC	3.500
CD ROM X8 velocidad+driver Atapi Amiga	17.900
CD ROM X4 SCSI SANYO externo	29.900
Ratón AMIGA WALKER NEGRO+ALFOMBRILLA 400dpi	3.000
Torre SCSI 4 dispositivos (lo que estabas esperando)	19.900
Torre SCSI 8 dispositivos	39.900
Caja externa dispositivos SCSI in/out C50+ID's	11.900
Rack 5" 1/4 para disco duro 3.5" extraíble	5.000
POR FIN!! CAMISAS AMIGUERAS CON LOGO AMIGA	1.200
JAZZ DRIVE 1 Giga removible ahora al increíble precio de	69.900
ZIP DRIVE 100 MBytes removibles, la solución económica	31.900



El único centro especialista en Amiga para Alicante y Murcia

C/ Ruperto Chapí nº 56
03201 Elche (Alicante)
Tel/Fax: (96) 543 99 53

4 Mbytes	4.500
8 Mbytes	8.000
16 Mbytes	15.000
32 Mbytes	39.900
1 Gb DD	25.500
2 Gb DD	39.900
1.2 Gb DD Western Digital	37.500

SUPER-OFERTAS VALIDAS HASTA EL 31-10-96 o agotar Stock

1. NUEVO! Amiga 1200 TORRE AMIGA+1 Gb disco duro+Fuente alimentación 200W+Magic Pack (incluye RENDERIDE) **!! 129.900 !!**
2. Amiga 1200 Magic+1 Gb disco duro+Fuente alimentación 200W+Modem 28800 baud+soft INTERNET CASTELLANO (INFOVIA) INTERNET READY !! **!! 139.900 !!**
3. Amiga 1200 TORRE AMIGA+Fuente alimentación 200W+1 Giga disco duro+Blizzard 1230-IV+16 Mbytes+CD-ROM X8+Magic Pack (incluye RENDERIDE) **!! 174.900 !!**

INCREIBLE

Conecta un PC a tu Amiga! inc. cable+drivers CAST. 3.5
Red Amiga-Amiga inc. cable+driver CASTELLANO 3.5
Película PARTIES AMIGA (S. Fernando y Posadas) 2.5
Digitalizador VIDI 24 VC e Y/C externo 35.9
Digitalizador V-Lab externo CASTELLANO VC e Y/C 65.9
Photogenics 2.0 en CD-ROM manual interactivo 20.0
Tenemos GENLOCKS a tu medida, dominamos el VIDEO consult.
Varios títulos en CD-ROM, tarjetas IDE/SCSI/RAM, joysticks,

!! SERVICIOS A TODA ESPAÑA EN 24H !!



GRAFICOS

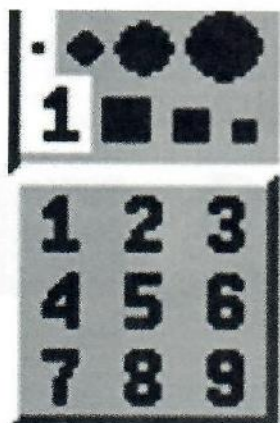
"Tutorial Personal Paint III" por J.J. Sánchez

REVISIÓN EXTENDIDA SOBRE LAS UTILIDADES

Primero una curiosidad:

¿Se pueden dibujar líneas con relleno?

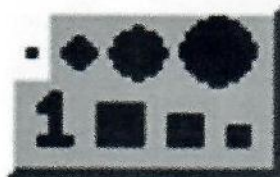
Si, y además es muy sencillo. Debemos crear un rectángulo con el tipo de relleno que nos interesa (el relleno de la línea cogerá el ciclo de colores del rectángulo), una vez creado, recortamos la longitud de este con la herramienta de cortar brochas. Seguidamente vamos al icono de línea recta y sacamos las opciones (pulsando con el botón derecho) y en ellas elegimos el relleno de color (color pattern) haciendo cambiar el texto de la parte superior de la ventana. Una vez seleccionado el tipo, pulsamos sobre el número de la brocha que habíamos elegido (será la única disponible si acabais de arrancar el programa, recordad también que tenéis la opción de almacenar brochas, hasta nueve), entonces pulsar sobre proceder (proceed). Ya está, las líneas que hagais, tanto rectas, sueltas, curvas, rectángulos, llevarán el relleno de ciclo de color.



Brochas por defecto y propias

El programa utiliza unas imágenes para trazar las líneas o "rellenar los pixels", estas imágenes son las brochas. Estas que lleva el programa representan los diferentes tipos de herramientas

de dibujo que utilizamos normalmente en la vida real. Desde el lápiz más fino a un pastel o cera, incluso la tiza. Cada tipo de herramienta de dibujo tiene una forma de plasmar sobre el papel su trazo, un lápiz muy fino se representa con un solo pixel, y una cera con un círculo (aunque los círculos siguen siendo de pixels cuadrados)



relleno, o la tiza, representada por un conjunto de pixels para formar un cubo. Además podemos utilizar

brochas propias, osea tipos de plasmar la línea o la imagen diferentes. Al recortar una brocha, lo que hacemos es decirle al programa que para dibujar utilice ese tipo de mapa de puntos (pattern, que es una zona limitada de pixels con asignaciones de color para cada uno), y dependiendo de la

herramienta que hayamos elegido (la línea recta, el rectángulo, la curva, etc...) representará una cosa u otra.

Las brochas que lleva el programa de origen, son círculos de cuatro tamaños y cubos de tres, pero depende de que consideremos un solo pixel, si un círculo o un cubo. Una brocha se puede seleccionar pulsando sobre ella con el botón izquierdo. Y la podemos reestructurar (en cuanto a tamaño) pulsando sobre ella con el botón derecho. También se puede cambiar el tamaño de la brocha pulsando sobre los signos + y - para reestructurar la brocha hacia mayor o menor respectivamente.

El número que aparece junto a las brochas por defecto, es el que indica el número de la brocha propia seleccionada. Una brocha propia se genera al recortar un trozo de la imagen o al cargar una brocha previa del disco duro o disco. Una vez conseguida la brocha se puede asignar a una posición, del 1 al 9. Para asignar una brocha a una posición, seleccionamos el lugar, pulsando con el botón derecho sobre el número, y manteniendo nos desplazamos hasta que se ilumine la posición que deseamos. Una vez seleccionada la posición, cargamos la brocha o la recortamos. Cuando ya no la necesitamos más o la queramos conservar para seguir trabajando, cambiamos de posición, repitiendo el proceso, pulsar con el derecho sobre el número y desplazarse a

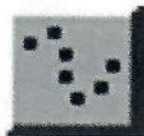
derecho sobre el número.

Las herramientas de dibujo

Muchas herramientas se pueden utilizar tanto para dibujar figuras lineales o rellenas. Estas herramientas están divididas en dos partes, la de arriba para dibujo lineal y la de abajo para el

relleno. Pulsando con el botón izquierdo sobre la herramienta se selecciona y dependiendo de la situación de la pulsación se seleccionará un tipo u otro de utilidad. Si pulsamos con el botón derecho sobre la herramienta, también dependiendo del lugar de pulsación se abrirán las preferencias de una u otra utilidad. En la parte superior de la herramienta lineal y en la inferior de la "sólida" o rellena.

Si durante la utilización de la herramienta presionamos Shift (mayúsculas) el puntero sólo se moverá en la primera dirección que se haya movido el ratón (horizontal o vertical). En este tipo de herramientas se incluyen rectángulo, círculo, óvalo,...



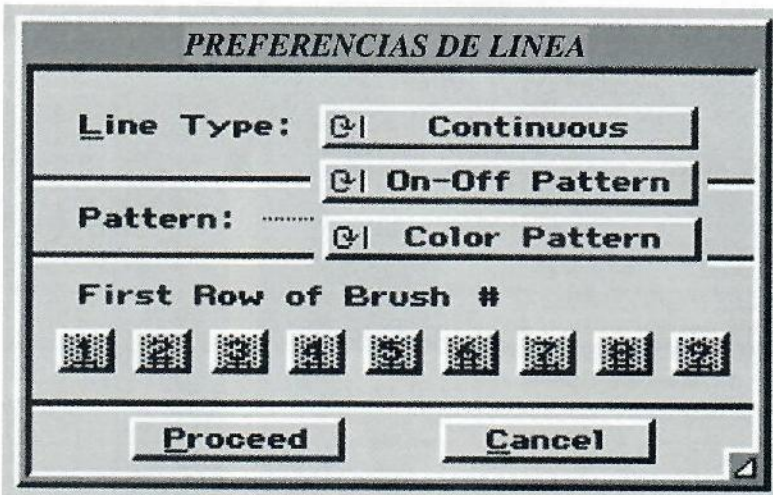
Herramienta de dibujo suelto:

Es la herramienta más simple que podemos utilizar. Cuando esta está activada se puede dibujar en la pantalla, si pulsamos con el botón izquierdo, o borrar utilizando el color de fondo si pulsamos el botón derecho. Recordad que los colores de fondo y principal se pueden seleccionar desde la

paleta. Utilizando esta herramienta, durante el movimiento del ratón, si este es muy acelerado los pixels se ven desplazados (el dibujo no es continuo, pero sí sigue los trazos del ratón).

Herramienta de dibujo continuo

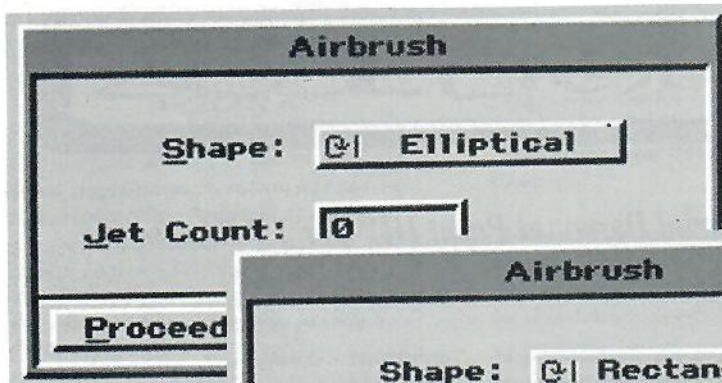
Esta herramienta es muy similar a la



otra posición. En esta posición podemos cargar o recortar otra brocha y seguir trabajando. Para recuperar la brocha almacenada hemos de seleccionar la posición que le habíamos asignado anteriormente, pulsando y arrastrando con el botón



anterior, pero el trazado es continuo, y tiene la doble función comentada anteriormente (división de funciones). Pulsando en la parte superior seleccionamos el dibujo



abris las ventanas de preferencias. En la parte superior las de linea y en la inferior las de relleno.

Preferencias de linea:

Continuo: dibujo continuo
On Off pattern: pixel si, pixel no
Color Pattern: se basa en la curiosidad inicial, utilizar un mapa de color a partir de una brocha.

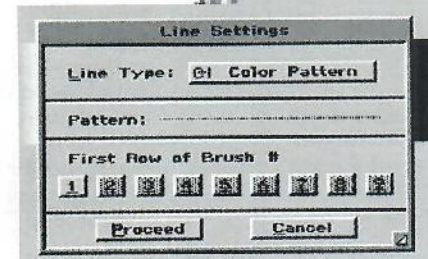


Curva:

Esta herramienta es muy sencilla de manejar. Se traza una linea recta y los puntos de manejo

aparecen. Arrastrándolos, se varia la flexión de la linea.

Los puntos se acercan al lugar de pulsación, el punto más cercano se ajusta a la nueva posición, pero si no queremos equivocarnos, mejor pulsar F1,



F2, F3 o F4 para designar el lugar a cada punto. El tipo de curva que este programa nos ofrece se denomina como "Sección Cúbica de Bézier" que va de un extremo a otro y forma una curva tangente a la recta que une los segmentos.

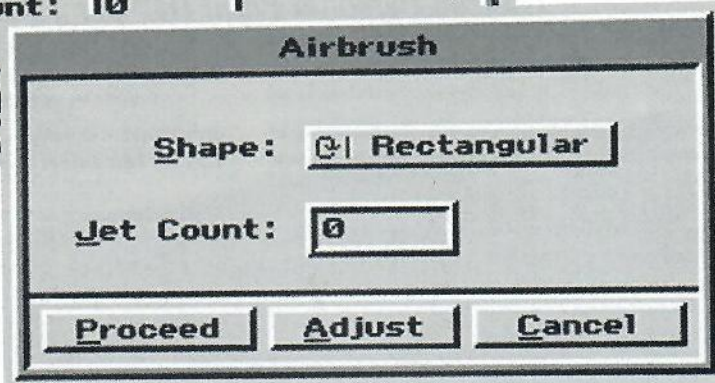


Recta:

Esta herramienta es muy sencilla, consiste en trazar lineas rectas, variando el tipo de brocha y la secuencia de color. Pulsando el botón izquierdo y arrastrando

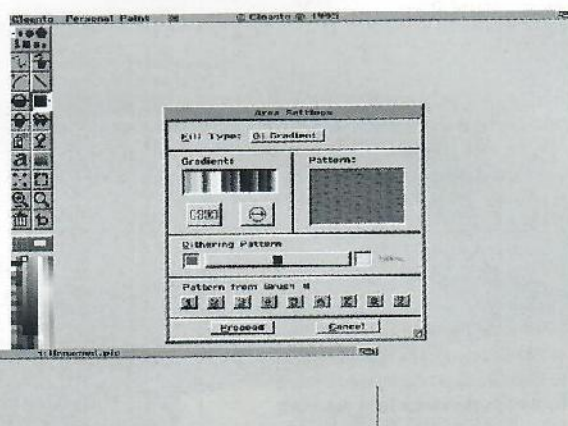
trazamos una recta, desde el primer punto de pulsación hasta el punto donde soltamos el botón.

Si presionamos "Shift" durante la pulsación, dependiendo del primer movimiento que haga el puntero se fijan los hejes, vertical u horizontal.



Círculo:

Una de las herramientas que permite el modo lineal



o el relleno. En el modo lineal dibujamos círculos con el tipo de brocha seleccionada, y en el modo relleno trazamos zonas



circulares que se rellenan con el tipo que elijamos en las preferencias.



Rectángulo:

Otra herramienta como la anterior. La única diferencia es que esta crea rectángulos.



Elipse:

Similar al la herramienta de círculos, pero esta crea elipses. También mantiene la doble función y las dobles preferencias.

Polígono:

Esta herramienta es semejante a las anteriores, pero es una mezcla de la recta y el rectángulo. Para crear un polígono debemos pulsar una vez en la posición del primer vértice, y seguidamente pulsar en los vértices consecutivos. Para cerrar el polígono debemos pulsar en el primer vértice o pulsar la barra espaciadora. Una vez cerrado el polígono, según si hemos elegido relleno o lineal se completará: si era lineal se habrá dibujado el contorno con la brocha seleccionada y si era relleno, el tipo seleccionado anteriormente se aplicará a la zona delimitada. En el caso lineal, el programa nos permite cambiar de color en cualquier momento, y así crear un polígono con laterales multicolor.

Espray:

El espray que incluye el programa es muy semejante al real, pero en este podemos variar la forma y el tamaño de la zona de rociado.

Las preferencias de este son:

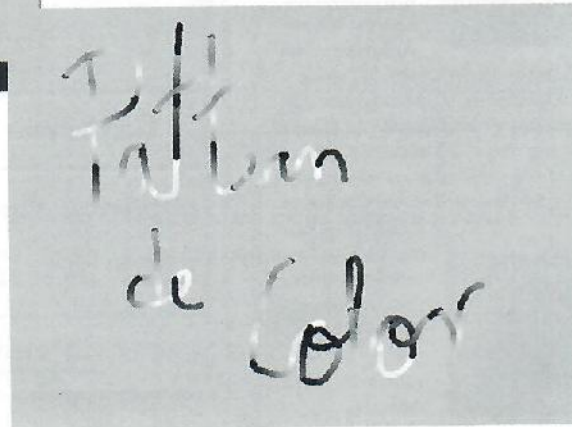
Shape (tipo de zona):

- elíptica: una elipse ajustable pulsando sobre "adjust".
- rectangular: un rectángulo ajustable pulsando sobre "adjust"

Jet count (cantidad de pixels que debe lanzar el espray en una pulsación): si marcamos 0 expulsa una cantidad que varia a cada pulsación. Los otros números son ajustables, desde 1 hasta 1000.

El relleno:

Fue explicado ya en el anterior tutorial.



En el próximo tutorial seguiremos explicando las preferencias de las herramientas, continuando por las de texto, y extendiéndolo en las de fabricación de efectos.

Un saludo de J.J





LA REVISTA EN DISCO MAS COMPLETA Y LEIDA EN TODOS LOS PAISES DE HABLA HISPANA.
MONTONES DE ARTICULOS, TUTORIALES, TRADUCCIONES, AYUDAS, TRUCOS, ETC...
APORTADOS POR USUARIOS DE TODA LA ESCENA AMIGA ESPAÑOLA,
Y RECOPIADOS POR EL CONICIDO GRUPO AMIGUERO "LLFB"

¡¿OTRA VEZ LEYENDO DISCOS RAROS?!

¡NO MAMI! ESTE NUMERO VIENE CHEBERE ¿VITTE?

DISCOS AMIGA AGORA 6

Docs 28 de LLFB





AGORA

Es el nombre con el que los antiguos Griegos, (creadores de la Mayor Culminación Cultural de nuestra Historia) llamaban a la que hoy llamaríamos Plaza Principal de la ciudad, y que para ellos tenía un sentido mucho más amplio y sobretodo inmensamente más herógeno. En esta plaza se reunían diariamente todos los entes de la ciudad: Comerciantes, Políticos, Oradores, y pueblo en general para exponer, hablar, vender, comentar, criticar, comprar, etc....

¿Qué mejor nombre para nuestra/vuestra Revista ??? y...

¿Qué mejor lugar donde contactar con otros Usuarios ???

**Si te interesan todas las Noticias sobre el AMIGA*

**Si quieres conocer más a fondo todos los temas relacionados con tu AMIGA y su entorno*

**Si tienes trabajos o creaciones tuyas hechas con o para el AMIGA*

**Si tienes Comentarios o Críticas que quieres exponer sobre el AMIGA*

**Si quieres relacionarte con otros Usuarios de AMIGA*

**Si quieres luchar con nosotros contra la Piratería y ayudar a colocar al AMIGA en lo más alto...*

¡ AQUÍ TIENES UN SITIO RESERVADO PARA TI, EN EL CLUB DE USUARIOS "AMIGA AGORA" !

Sólo con adquirir la Revista, aparte de su contenido, pasas a ser de inmediato un Miembro del Club AMIGA Agora con todos los derechos:

**Publica tus Opiniones, Comentarios y/o Críticas*

**Danos Sugerencias e Ideas para continuar mejorando la Revista y ampliar las posibilidades del Club*

**Envíanos tus Artículos sobre cualquier Tema AMIGA*

**Anuncia "Gratuitamente" tus Trabajos o Creaciones con AMIGA*

**Haz Publicidad de tu Equipo de 2a mano AMIGA "Gratuitamente"*

**Mándanos tus Comentarios, Avisos o Respuestas para otros Usuarios*

Haz uso de esta, que a partir de hoy, es "Tu Revista" y de estas "Tus Páginas", las páginas del Club AMIGA AGORA

**Si quieres aprender a manejar mejor los programas de AMIGA*

**Si quieres compartir tus conocimientos sobre el AMIGA con otros Usuarios*



SUBSCRIPCIÓN

☐ Deseo subscribirme a ☐ números, a partir del número en preparación, al precio de 500 ptas. más 300 ptas. de gastos de envío (correo certificado) por ejemplar.

¡¡ Y si te subscribes a partir de 6 ejemplares te llevarás un 10% de descuento !!

☐ Ingreso en cuenta: **LA CAIXA entidad 2100 - oficina 0306 - C.C. 49 - nº de cuenta 0200113389** poniendo la referencia: "AGORA" y envía el resguardo de ingreso por fax lo más rápido posible a TuAMIGA Ordinadors

Nombre: _____ Apellidos: _____

Dirección: _____

Localidad: _____ C.P.: _____

Provincia: _____ Teléfono/Fax: _____

Equipo/s AMIGA del que dispone, en el caso de que disponga: _____

¿Qué haces con tu AMIGA?: _____

AMIGA STUDIO
C/ Juan de Garay, 2
20008 San Sebastián
(GIPÚZCUA)
Tel: 943 - 31 22 82

Oscar Royo Zamora
Ctra. de Valencia Km. 12,700 nº 4
50420 Cadrete (ZARAGOZA)
Tel: 976-50 48 41

Manel López Nieto
Avda. Prat de la Riva, 45 3ª 1ª
25008 Lérida (LERIDA)
Tel: 973-24 60 79

Jose Lius Quer
C/ Jaume I, 24
17257 Torroella de Montgrit
(GERONA)
Tel: 972 - 76 02 26

Francesc Planas Mateu (Dardo)
Aptado, de Correos nº 1
17310 Lloret de Mar (GERONA)
Tel: 972-36 97 68

Javier García Lete
TuAMIGA Norte
Bilbao (VIZCAYA)
Tel: 94-421 51 54
E-Mail: jglete@cote.es

CREACIONES ARTISTICAS
C/ Pedro Antonio de Alarcón, 13
28017 Madrid (MADRID)
Tel: 91-377 52 00

INFOTEK S.C.
C/ Labradores, 12 Tienda
14540 La Rambla (CÓRDOBA)
Tel: 957-68 21 68

Dimas Caparrós Gómez
C/ Cabeza, 2 bajos
18800 Baza (GRANADA)
Tel: 958-70 02 57

CLUB BYTE
C/ Don Juan de Mena, 21 Bajos
46008 Valencia (VALENCIA)
Tel: 96-392 15 67

RENDER MULTIMEDIA
C/ Ruperto Chapí, 56 bajo
03201 Elche (ALICANTE)
Tel: 96 - 543 99 53

José Mª Barenyts Monfih
C/ San Miguel, 51 1º
43201 Reus (TARRAGONA)
Tel: 977-34 05 38

AMIGATEK ESPAÑA S.L.
C/ Juan de Sanidakis, 5 A 2º
07015 Palma de Mallorca (BALEARES)
Tel: 971-70 27 58

AMIGA ON LINE
C/ Cala Serena, 2 5º 4ª
Sons Cladera, Palma de Mallorca
(BALEARES)
Tel: 971-47 60 18

Andrés Román
C/ Milla i Fontana, 44 piso
08915 Badalona (BARCELONA)
Tel: 93-399 66 41

TuAMIGA Ordinadors
C/ Progreso, 6 Tienda
08120 La Llagosta (BARCELONA)
Tel: 93-560 36 04
Fax: 93-560 36 07

Joan Jesús Sánchez Bartoll
Boscos del Montnegre, parcela 157
Sant Celoni (BARCELONA)
Tel: 93-867 44 59

¿Quién distribuye AMIGA A...

STUDIO

¡ LO QUE TU IMPRESORA ESTABA ESPERANDO !

La última utilidad para la Impresión con Amiga

* Utiliza Studio para sacarle el mejor resultado a tu Impresora.

* Studio incluye potentes Drivers Amiga Workbench para usar con todas tus Aplicaciones.

* El Software adicional incluido permite imprimir Imágenes directamente desde Disco con precisión de 8-bit o 24-bit.

* Studio está directamente soportado por varios Fabricantes de Impresoras y siempre incluyendo Drivers para sus últimos Modelos.

* Studio v2 introduce el Primer Sistema Manipulador de Color Profesional (CMS) en el Amiga asegurando que los Colores de la Impresora se igualen a tus Colores de Pantalla o con cualquier tipo fuente.

El sistema puede ser calibrado facilmente usando un Scanner.

Muchos ficheros de calibración de Impresora están incluidos en STUDIO.

* La Aplicación de impresión incluida permite imprimir Imágenes en formatos como; IFF, JPEG, GIF, TARGA, OS-3 Datatypes, y muchos más. Las Imágenes son imprimidas desde disco sin necesidad de mucha memoria.

* Muchos más de 54 de los últimos métodos de "Dithering" están

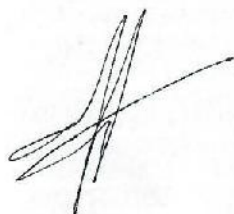
soportados.

El software de impresión de Studio te provee con muchas funciones de manipulación de Imágenes en una pulsación de ratón, Blur, Sharpen, Automatic Contrast Enhancement, Mirror, Invert,.....

* Y mucho más.

Distribuido en exclusiva por:





MUSICA

"Bars & Pipes a fondo 3" por Jesús García

TOOLS/HERRAMIENTAS

INTRODUCCION

Si has leído el Tutorial anterior, ya conoces la forma de Grabar y Arreglar Tracks. Ahora es el momento de pasar a uno de los más importantes aspectos de Bars&Pipes Profesional: Utilización de Herramientas.

¿Qué es una Herramienta de Bars&Pipes Profesional? Técnicamente, una Herramienta es un objeto que se coloca en la Línea de Tubos de un Track o Canal y que ejecuta una operación sobre los Eventos MIDI que fluyen a través de dicho Canal. Algunas Herramientas son musicales por naturaleza y ejecutan acciones de tipo Standard clásico, tales como **DELAY** (Retardo) o **QUANTIZE** (Cuantización). Pero las Herramientas pueden también organizar el flujo de la Música interconectando Canales, ayudar a **Componer** Música creando o cambiando Notas, e incluso trasladar eventos Musicales dentro de otro Sistema Multimedia, como mostradores de Gráficos.

Módulos de Herramientas:

Las Herramientas son añadiduras al programa principal de Bars&Pipes Profesional. Cada Herramienta es ahora un módulo separado que Bars&Pipes lee. Este es un concepto muy importante.

Puedes ampliar la capacidad de Bars&Pipes Profesional añadiendo más Herramientas sin tener que actualizar el propio programa. Y puedes quitar las Herramientas innecesarias para salvar Memoria.

Una vez que has cargado una Herramienta, Bars&Pipes la instala automáticamente cada vez. Cuando quitas una Herramienta, Bars&Pipes no la instala más.

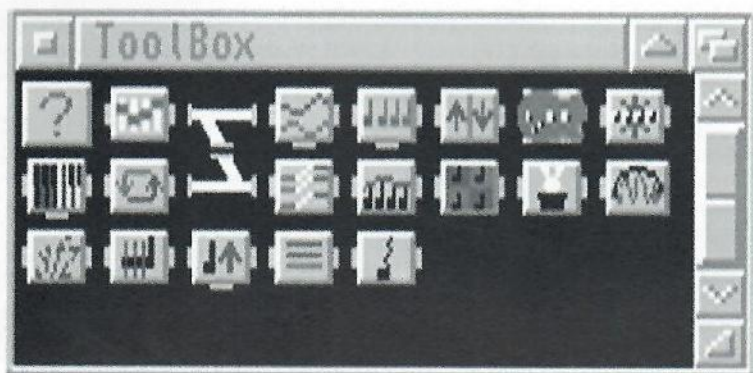
Nota -A veces, podrías crear una Canción con una Herramienta particular en sus Canales, salvarla, y después quitar la Herramienta más tarde. ¡Buenas noticias! Si Bars&Pipes percibe que la Herramienta se ha perdido, la reinstala automáticamente.

Uso múltiple de Herramientas:

Una vez has instalado una Herramienta en Bars&Pipes Profesional, puedes usarla en varios lugares diferentes a la vez. Cada vez que arrastras una Herramienta fuera del Cajón de Herramientas, Bars&Pipes realiza una copia única de la Herramienta. De esta forma, puedes disponer que cada copia obre de forma diferente.

Ejemplo:

Coloca por ejemplo una Herramienta de ECO para cuatro Ecos en el Track/Canal 1, mientras colocas una segunda Herramienta ECO en el Track/Canal 2 para crear solo dos Ecos. Cada Herramienta ECO es una copia única de la Herramienta ECO original que Bars&Pipes a cargado cuando lo has instalado.



Ventana ToolBox

TIPOS DE HERRAMIENTAS

Las Herramientas se subdividen dentro de dos categorías principales: Herramientas de Música y Herramientas Multi-Media. Dentro de estas categorías, Las Herramientas están a la vez clasificadas como: Herramientas de Entrada, Salida y de Conexión. Las Herramientas de Entrada y Salida sirven como Salida y Entrada de cada Track o Canal, por ejemplo: las Herramientas MIDI In y MIDI Out. Las Herramientas de Conexión conectan Tubos entre Tracks/Canales. Las combinaciones de Herramientas se llaman Macro-Herramientas.

Herramientas de Música:

Las Herramientas de Música ejecutan funciones Musicales Standard. El Quantize (ajusta la duración de las Notas), el CounterPoint (crea una contra-Melodía) y el Quick Patch (elige el Instrumento MIDI) son ejemplos de Herramientas de Música.

Herramientas Multi-Media:

Las Herramientas Multi-Media, en conjunción con la ventana Manejador Media de Bars&Pipes, controlan aspectos no musicales de la Secuenciación, incluyendo otro Hardware y

Software, la ANIMat (interpreta Animaciones), la Toasty (controla la Video Toaster) y la Command Performance (envía comandos AREXX a otros programas) son ejemplos de Herramientas Multi-Media. Muchas de las Herramientas Multi-Media son también Herramientas de Salida. La ventana Manejador Media controla Herramientas Multi-Media que son también de Salida.

Macro Herramientas:

Las Macro Herramientas son una categoría especial de Herramientas. Son combinaciones de Herramientas regulares. Utiliza las Macro Herramientas para crear tus propias Herramientas colocando juntas Herramientas individuales con la Utilidad "Crear una Herramienta". Las Macro Herramientas tienen Iconos, pueden ser colocadas en Tracks/Canales, y son cargadas separadamente desde disco, exactamente igual que otras Herramientas.

LA CAJA DE HERRAMIENTAS

Bars&Pipes Profesional organiza la instalación, uso y borrado de las Herramientas todo ello desde una ventana: el ToolBox (Cajón de Herramientas).

Abre el Cajón de Herramientas pulsando doblemente sobre su Icono, o eligiendo el comando "ToolBox" desde el Menú "Windows". La ventana Cajón de Herramientas despliega todas las Herramientas actualmente instaladas.

Iconos de Herramientas:

Las Herramientas aparecen en la Caja de Herramientas como Iconos. Selecciona una Herramienta pulsando una vez sobre su Icono. Para colocar una copia de la Herramienta en un Track o en el PadTool, mantén pulsado el Ratón y arrastra la Herramienta hasta el lugar deseado. Esto crea una copia de la Herramienta y la sitúa.

Nota -Si no hay Herramientas en el Cajón de Herramientas, Bars&Pipes no puede encontrar las Herramientas a leer. A veces esto ocurre con una instalación incorrecta. Necesitarás cargar las Herramientas una a una. Lee más adelante la sección, Instalar Herramientas.

El Botón con la marca ?:



El primer Icono en la ventana Cajón de Herramientas, el cuadrado gris con un ? (interrogante), no es una Herramienta.

Si pulsas y mantienes pulsado el Botón del Ratón sobre la marca ?, se abre un Menú desplegable conteniendo los nombres de todas las Herramientas en el Cajón Herramientas.

Para seleccionar una Herramienta con el Menú desplegable, arrastra el Puntero del Ratón hasta el nombre de la Herramienta deseada seleccionándolo; a continuación suelta el Botón del Ratón. Una copia del Icono de la Herramienta se queda "pegada" al Puntero. Ahora puedes arrastrar la Herramienta hacia la Línea de Tubos o al ToolPad para soltar la Herramienta elegida dentro de él, o pulsar en cualquier otro lugar para eliminar la copia.

Nombres de Herramienta:

Puedes opcionalmente desplegar los nombres de Herramientas a la derecha de cada Icono seleccionando la opción "Show Tool Names" en el Menú "Preferences" del Cajón de Herramientas.

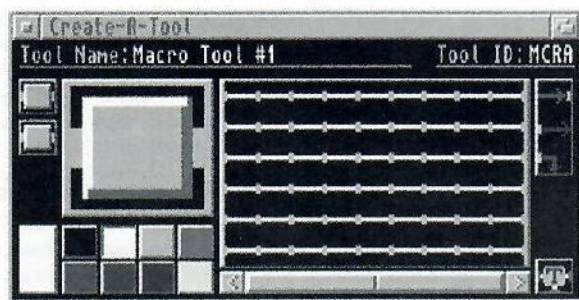
INSTALACION DE HERRAMIENTAS

La primera vez que ejecutas Bars&Pipes Profesional, este lee una colección preseleccionada de Herramientas. Esta colección preseleccionada es un mínimo conjunto de la gran cantidad de Herramientas que vienen con Bars&Pipes Profesional. Para poder acceder a las Herramientas adicionales incluidas con el programa, deberás instalarlas.

Para instalar una Herramienta, usa el comando "Instal Tool" del Menú "ToolBox". Este comando carga la Herramienta desde disco, la coloca en el Cajón de Herramientas y convierte a la Herramienta en parte permanente de tu entorno. Una vez has instalado una Herramienta, Bars&Pipes automáticamente lee la Herramienta cada vez que es ejecutado hasta que tú quites la Herramienta con el comando "Remove Tool".

Ejemplo:

- 1.-Abre la ventana Cajón de Herramientas, si no está realmente abierta ya.
- 2.-Activa la ventana pulsando sobre ella.
- 3.-Accede al Menú Caja de Herramientas manteniendo pulsado el Botón Derecho del Ratón y moviendo el Puntero hasta lo alto de la pantalla de Bars&Pipes, sobre la palabra "ToolBox". El Menú "Caja de Herramientas" se abre.
- 4.-Mueve el Puntero hacia abajo sobre las palabras



Ventana Create a Tool

"Instal Tool..." y después suelta el Botón del Ratón. Se abre el Requirer de Ficheros.

- 5.-Si el Fichero requerido no está en el Directorio Herramientas, busca el Directorio en donde has dejado tus Herramientas.
- 6.-Busca la Herramienta "Loop" en el Directorio. Pulsa dos veces sobre "Loop" para abrirla.

Nota -En el Directorio "Support" hay guardado un Fichero de texto llamado "Tools" para recordar al Track qué Herramientas han sido instaladas. Aunque no es recomendable, puedes editar este Fichero en un Editor de Texto.

Podrías cargar una Canción o Macro Herramienta que incluyen Herramientas que hace tiempo que no han sido instaladas. Bars&Pipes lo detecta y trata de instalar automáticamente las Herramientas perdidas. Si no puede encontrarlas, apunta con el Requirer de Ficheros y el nombre de la Herramienta perdida. Entonces, Bars&Pipes inmediatamente instala la Herramienta en cuestión. Como resultado, el proceso de lectura de una Canción puede por sí mismo instalar una o más Herramientas permanentemente en la Caja de Herramientas.

BORRADO DE HERRAMIENTAS

Si tienes una Herramienta en el Cajón de Herramientas que no utilizas nunca, deberías considerar el quitarla. Demasiadas Herramientas ocupan memoria preciosa, gastan tiempo extra cuando estás ejecutando Bars&Pipes, y además crean una confusión de Iconos.

Para quitar una Herramienta, primero seleccionala en el Cajón de Herramientas. A continuación, elige el comando "Remove Tool" en el Menú "ToolBox". Esto borra la Herramienta y le dice a Bars&Pipes que no la cargue automáticamente cada vez que se ejecute el programa.

Nota -Si la Herramienta está en un Track, en el ToolPad o en el ToolTray, Bars&Pipes te avisa que la Herramienta está en uso, y te pregunta para confirmar la operación de borrado.

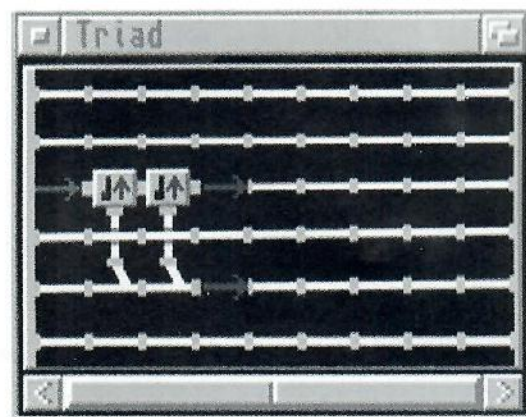
La opción "Remove Tool" no borra la Herramienta del disco. Solo quita el nombre de la Herramienta fuera de la lista de Herramientas activas, almacenado dentro del fichero "Tools" del Directorio "Support".

CREAR, EDITAR Y SALVAR MACRO-TOOLS

Tres comandos adicionales en el Menú "ToolBox" controlan el diseño y actualización de las Macro-Herramientas.

Para crear una nueva Macro-Herramienta, selecciona el comando "Create MacroTool". Este crea una Macro-Herramienta vacía y abre la ventana "Crear una Herramienta" para editarla.

Nota -Puedes instalar o borrar Macro-Herramientas como harías con cualquier Herramienta.



MacroTool

Si quieres hacer cambios a una Macro-Herramienta existente, pulsa una vez sobre ella para seleccionarla, después elige el comando "Edit MacroTool" en el Menú "ToolBox", o pulsa doblemente sobre la Macro-Herramienta. El comando "Edit Macro-Herramienta" abre la ventana "Create-A-Tool", para que puedas hacer los cambios de diseño.

Aunque la ventana "Create-A-Tool" te indica automáticamente para salvar la Macro-Herramienta, puedes también hacerlo directamente seleccionando el comando "Save MacroTool" que se encuentra en el Menú "ToolBox". Este abre el Requirer de ficheros, donde puedes elegir el fichero de destino.

Nota -Salvar una Macro-Herramienta a una nueva localización actualiza la información de instalación en el fichero "Tools". Bars&Pipes Profesional leerá siempre la Macro-Herramienta desde la nueva localización en vez de la antigua.

UTILIZACION DE HERRAMIENTAS EN LOS CANALES/TUBOS DE SONIDO

Las Herramientas son usadas principalmente en los Canales de Sonido (PipeLine) y en el Panel de Herramientas (ToolPad). En los Canales, una Herramienta procesa la Música que está fluyendo a través de ellos. En el Panel, una Herramienta modifica segmentos enteros de Música todos a la vez, usando el comando "Toolize" que se encuentra en los Menús "Edit" y "Tracks".

Una Herramienta en un Canal de Track modifica los datos MIDI que fluyen a través de él. La mayoría de Herramientas pueden ser colocadas tanto en la Entrada (Input) como en la Salida (Output) del Canal de Sonido. Algunas Herramientas son de Entrada específicamente, y solo se colocan a sí mismas como la Primera Herramienta sobre el Canal de Entrada. Otras Herramientas son de Salida específicamente, y se colocan a sí mismas solo como la Última Herramienta en el Canal de Salida.

Bars&Pipes Profesional muestra los Canales de Sonido completos con todas las Herramientas solo en la ventana de "Tracks", aunque muestra las Herramientas de Salida final también en la ventana "Media Madness" (Control Media).

Colocación de una Herramienta en un Canal de Sonido:

Para colocar una Herramienta en un Canal de Sonido, arrastra una copia de la Herramienta desde el Cajón de Herramientas, desde otro Canal, o desde la Cubeta de Herramientas (ToolTray, hablemos sobre este más adelante) y suéltala dentro del Canal de Sonido.

Bars&Pipes Professional 2.5b © 1991,1994 The Blue Ribbon SoundWorks, Ltd.



Herramienta sobre tubo

Abrir la ventana Control de Herramienta:

Pulsa doblemente sobre una Herramienta en un Canal de Sonido para abrir su ventana de Control. Alternativamente, selecciona la Herramienta con una simple pulsación sobre ella, y elige "Edit" del Menú "Tool". Puedes la ventana "Tool's Control" mientras Bars&Pipes toca y los Eventos MIDI fluyen a través de la Herramienta. Como resultado, tu oyes efectos instantáneos tal como vas haciendo los cambios en la ventana de Control. Puedes así mismo abrir múltiples ventanas de Control a la vez.

Duplicar una Herramienta:

Puedes duplicar una Herramienta existente en los Canales de Sonido pulsando sobre la Herramienta y arrastrándola a un nuevo lugar. Copiar una Herramienta de esta forma es muy útil porque puedes editar una ventana Control de Herramienta, y después colocar duplicados en muchos otros Tracks/Canales.

Mover una Herramienta en el Canal de Sonido:

Para mover una Herramienta en el Canal de Sonido, pulsa sobre la Herramienta una vez para seleccionarla, luego elige los comandos "Move Left" y "Move Right" (Izquierda y Derecha) en el Menú "Tools". Alternativamente, puedes usar las teclas cursores Izquierda y Derecha del teclado Amiga para mover la Herramienta seleccionada. También puedes crear una Herramienta de salto desde el Canal de Entrada al Canal de Salida o viceversa. No puedes, de ninguna manera, mover las Herramientas de Entrada y Salida.

Nota -Recuerda, pulsando y arrastrando una Herramienta esta es duplicada, lo mismo que moviéndola también, moviendo una Herramienta desde el Canal de Entrada al Canal de Salida o viceversa se rompen sus conexiones con otras Herramientas.

Conexión con Tubos verticales:

Actualmente puedes conectar una Herramienta en un Track/Canal a otra Herramienta en otro Canal de Sonido vertical. Para hacer eso, necesitas dos tipos de Herramientas. El primer tipo, la Herramienta "Empalme", usa los criterios

preseleccionados para enviar Eventos MIDI hacia otro Track. Hay muchas Herramientas de "Empalme". Por ejemplo, la Herramienta "Keyboard Splitter" (Divisor de Teclado) envía todas las Notas por debajo de su punto de División hacia un segundo Track y la Herramienta "CounterPoint" (Contrapunto) puede mandar la Contra-Melodía a un segundo Track.

El segundo tipo de Herramienta, la Herramienta "Mezclador", se sitúa en el segundo Canal del Track y recibe Eventos MIDI de entrada. A diferencia de las Herramientas de Empalme, solo hay una

Herramienta de Mezcla incluida con Bars&Pipes Profesional, la Herramienta "Merge In". —Tool Merge in—

Bars&Pipes Professional 2.5b © 1991,1994 The Blue Ribbon SoundWorks, Ltd.



Ventana Control de Herramientas

Nota -Los equipos Pro Studio y Creativity Add-On incluyen Herramientas de Mezcla que usan Eventos MIDI que van cayendo por los Tubos verticales para controlar Eventos en el segundo Canal de Sonido del Track.

Para conectar una Herramienta de Empalme (Envío) a la Herramienta de Mezcla (Recepción), pulsa sobre la Herramienta de Empalme. Luego selecciona el comando "Connect" (Conecta) en el Menú "Tools" y pulsa una vez sobre la Herramienta de Mezcla. Será dibujado/creado un tubo vertical entre las dos Herramientas, indicando que ambas están conectadas.

Borrar una Herramienta:

Para borrar una Herramienta de los Canales de Sonido, selecciona dicha Herramienta pulsando sobre ella. Después selecciona "Remove" (Quita) del Menú "Tool" que quita la Herramienta. Alternativamente, puedes usar la tecla "DEL" del teclado Amiga.



Herramientas de Empalme

Desvío
y
Mezcla

UTILIZANDO HERRAMIENTAS EN EL TOOLPAD (PANEL DE HERRAMIENTAS).

El Panel de Herramientas proporciona un medio para cambiar tu música permanentemente. Mientras que las Herramientas en los Canales de Sonido procesan los Eventos tal como estos fluyen a través suyo, las Herramientas en el Panel no hacen nada hasta que utilizas el comando "Toolize". Usar el comando "Toolize" hace que la Canción entera, los Tracks individuales, o parte de ella, cambien permanentemente.

Puedes encontrar el Panel de Herramientas en la ventana de Tracks, en las ventanas "Edit" "List Edit", en la ventana "Media Madness", y en la ventana "Song Construction". Todos estos botones representan el mismo Panel de Herramientas, independientemente de en qué ventana aparezcan.

—Botón ToolPad—

A diferencia de las Herramientas en los Canales de Sonido. Las Herramientas colocadas en

el Panel no procesan Notas tal como son tocadas. Por el contrario, procesan todas las Notas en una Canción Secuencia, o Sección. Por ejemplo, si colocas la Herramienta "Quantize" (Ajustar) dentro del Panel, la puedes usar para Cuantizar todas las

Notas dentro de un Track seleccionado. El Panel de Herramientas puede contener hasta dieciséis Herramientas a la vez.

Colocar una Herramienta dentro del Panel de Herramientas:

Para colocar una Herramienta en el Panel púlsala y arrástrala desde el Cajón de Herramientas, desde la Cubeta, o incluso desde un Canal de Sonido, y suéltala dentro del Panel. Si el Panel no está lleno, la nueva Herramienta ocupa el próximo lugar vacío. En cambio, si el Panel está lleno, la nueva Herramienta sustituye a la Herramienta actualmente mostrada en el Panel.

Bars&Pipes Professional 2.5b © 1991,1994 The Blue Ribbon SoundWorks, Ltd.

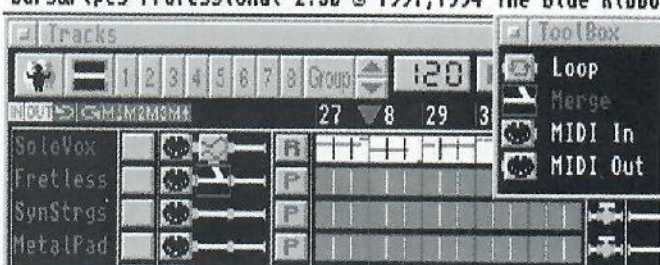


Gráfico de conexión en 2 Tracks

Nota -Puedes poner más de una Herramienta del mismo tipo en el Panel.

Seleccionar una Herramienta del Panel:

Para seleccionar una Herramienta del Panel, pulsa sobre el Panel con el Ratón y manténlo pulsado. Debajo del Puntero, aparece un



Menú desplegable con dieciséis Herramientas disponibles. (Los lugares sin ocupar son mostrados como tubos vacíos) Mueve el Puntero del Ratón hacia la Herramienta que necesitas y levanta. El Panel muestra ahora esa Herramienta.



Boton ToolPad

Editar una Herramienta en el Panel:

Para editar una Herramienta en el Panel, que es llamada Herramienta de Panel, primero seleccionala, después usa el comando "Edit PadTool Controls" en el Menú "Windows".

*** TIP *** Puedes también mantener pulsada la tecla "SHIFT" en tu Teclado Amiga mientras pulsas dentro del Panel de Herramientas.

Esto abre la ventana "Control" para la Herramienta, si existe alguna. Algunas Herramientas no tienen Parámetros para cambiar ni tampoco ventana de Control. Puedes dejar la ventana "Control" abierta para la Herramienta tal como la usas para procesar tu Canción. Además puedes tener varias ventanas "Control" de Herramientas abiertas al mismo tiempo.

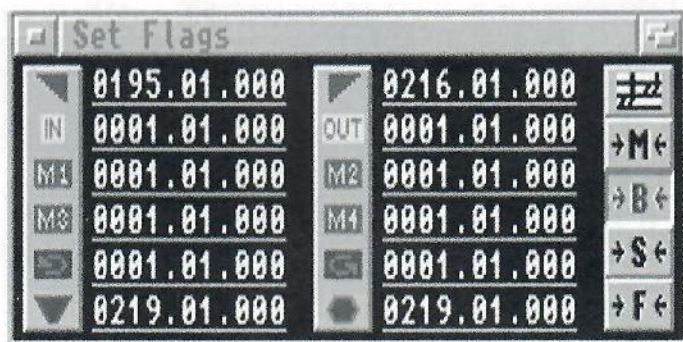
Quitar una Herramienta del Panel:

No es necesario borrar una Herramienta del Panel. Una vez que el Panel de Herramientas está lleno, al colocar otra Herramienta en el Panel esta última reemplaza a la que es actualmente mostrada.

Procesando con el Panel de Herramientas:

Las Herramientas colocadas en el Panel pueden procesar todas las Notas en un área de tu Canción. Para hacerlo, usa el comando "Toolize" en el Menú "Edit" como en los Menús "Tracks" y "Group".

El comando "Toolize" en el Menú "Edit" procesa todas las Notas dentro de todos los Tracks entre los "Flags" (Señales) de Edición. Coloca las dos Señales (los dos triángulos violeta) arrastrándolas en la ventana de Tracks o introduciendo sus posiciones en la ventana "Set Flags".



Ventana Set Flags

El comando "Toolize" en los Menús "Tracks" y "Group" procesan todas las Notas en el Track actualmente seleccionado o en un Grupo de Tracks.

*** TIP *** Usa el Canal de Salida para probar una Herramienta mientras vas cambiando sus Controles. Una vez estés contento con los resultados, mueve la Herramienta dentro del Panel de Herramientas y Procesa el Track entero para hacer permanentes los cambios. Después, borra la Herramienta del Canal dado que ya no será necesaria.

Reemplazar una Herramienta en el Panel:

Para reemplazar una Herramienta en el Panel con otra Herramienta, selecciona la Herramienta a descartar eligiéndola desde el Menú desplegable para que así aparezca en la pantalla del Panel. Luego arrastra la nueva Herramienta desde el Cajón de Herramientas adentro del Panel. La nueva Herramienta reemplaza a la antigua elegida.

CUBETAS DE HERRAMIENTAS (TOOLTRAYS)

La Caja de Herramientas organiza las copias originales de cada Herramienta. Cada vez que arrastras una Herramienta desde la Caja y la colocas en un Canal de Sonido, tienes que pulsar doblemente sobre la Herramienta y editar su ventana de Control. En otras palabras, mientras una Herramienta reside dentro del Cajón de Herramientas, esta no puede ser editada.

Por el contrario, las Cubetas de herramientas proporcionan un lugar para mantener versiones preseleccionadas de Herramientas. Solo arrastra una Herramienta desde el Cajón hasta dentro de una Cubeta y luego edita la ventana Control de la Herramienta pulsando doblemente sobre la Herramienta en la Cubeta. A partir de entonces, arrastra la Herramienta desde la Cubeta en vez que desde el Cajón, y los cambios que has hecho permanecerán intactos. Puedes organizar hasta dieciséis copias individuales de Herramientas en cada una de las ocho ventanas Cubetas de Herramientas.

nombre de la Herramienta aparece sobre la línea gris.

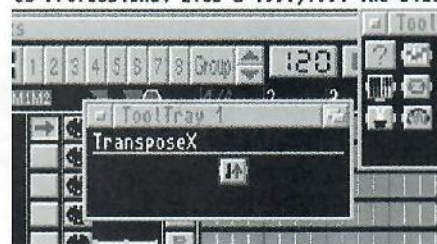
Modifica el nombre de la Herramienta pulsando sobre su nombre y utilizando el teclado Amiga.

Nota -Cambiar el nombre de la Herramienta en una Cubeta no cambia el nombre de la Herramienta el Canal o en el Cajón. Esta utilidad te permite tener varias copias de la misma Herramienta en una Cubeta, y hace posible distinguir entre ellas cuando las pulses.

Por ejemplo, podrías preparar dos versiones de la Herramienta "Quantize" con diferentes resoluciones y darle a cada una un nombre que describa su resolución.

Pulsa doblemente sobre una Herramienta en una Cubeta para que se abra la ventana Control de la Herramienta. Coloca los parámetros tal como los quieras. Cuando arrastras esta Herramienta dentro de un Canal de Sonido o Panel de Herramientas, mantiene estos parámetros.

es Professional 2.5b @ 1991,1994 The Blue



Ventana ToolTray

Nota -Las Cubetas de Herramientas se cargan y salvan con tu composición.

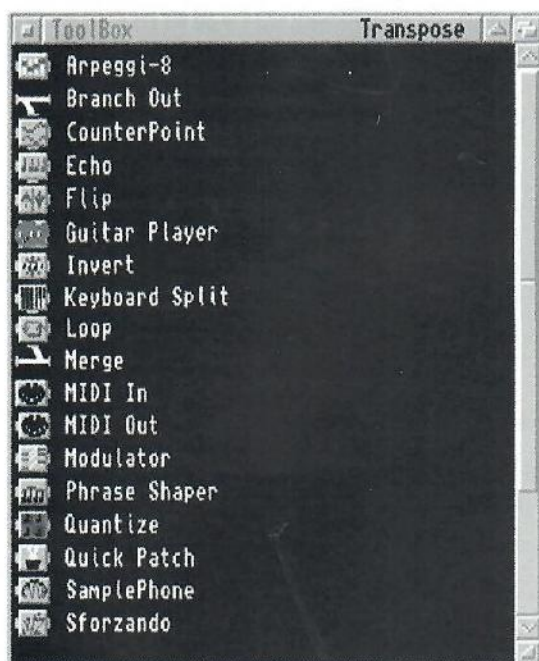
EJEMPLOS

En las secciones siguientes, presentamos algunos ejemplos "Paso a paso" para la utilización de Herramientas específicas. Esto te ayudará a entender el concepto de Herramienta, y cómo utilizarlas en tus propias composiciones.

Vamos a echar una mirada primero a una Herramienta muy sencilla llamada "CounterPoint" (Contrapunto). Abre tu Cajón de Herramientas, y no ves la Herramienta CounterPoint, instálala.

Nota -Hay varias formas para ver las Herramientas por nombre: Puedes pulsar sobre el botón "?" para acceder a una lista desplegable de Herramientas. Puedes pulsar sobre una Herramienta y ver su nombre en la Barra de Título de la ventana Cajón de Herramientas. Puedes también seleccionar la opción "Display Tool Names" en el Menú "Preferences" de la ventana Cajón de Herramientas para desplegar las Herramientas por nombre lo mismo que por ícono.

La Herramienta "CounterPoint" no tiene una ventana de Control.



Cajón de Herramientas por Nombre

Utilizar una "CounterPoint" en el Canal de Entrada:

Coge la Herramienta CounterPoint del Cajón de Herramientas pulsando sobre ella con el Botón Izquierdo del Ratón. Arrastra la Herramienta hasta que esté sobre el Canal de Entrada del Track 1, justo a la derecha de la Herramienta MIDI In. Suelta el Botón del Ratón. Activa el Selector de Entrada para el Track 1.

Toca algunas Notas en tu Teclado. Oirás un Acompañamiento a las Notas que tocas.

Así es como trabaja. Las Notas que tu tocas en tu Teclado penetran en la Herramienta MIDI In activa. Después, las Notas fluyen dentro de la Herramienta CounterPoint. Esta última crea una Nota Contra-Melodía para cada Nota que se introduce.

La Nota original y la Nota Contra-Melodía fluyen dentro del resto del Canal de Entrada y dentro de la Secuenciación. No obstante si el Track 1 está en modo "Record", como no hemos activado el modo "Sequencer Record", las Notas viajan justo directamente a través del Secuenciador.

Cuando las Notas llegan a la Llave Thru/Mute/Play, continúan a través si está en modo Thru. El modo Thru "A través" es representado por un Grifo/Llave Azul con dos Entradas en el lado izquierdo.

Nota -Si el Grifo es Rojo, sin ninguna Entrada en el lado izquierdo, está en modo Mute "Silencio". Nada será interpretado desde el Track cuando el Grifo está en modo Mute. Si el Grifo es Amarillo, con una Entrada en el lado Izquierdo, está en modo Play Only "Solista". En el modo Play Only, solo las Notas grabadas previamente dentro del Track pasan.

Las Notas fluyen por el Canal de Sonido hasta que llegan a la Herramienta MIDI Out. La Herramienta MIDI Out envía las Notas fuera del puerto de Salida MIDI en tu Interface, dentro del Canal MIDI elegido con el seleccionador de Canal MIDI. Este selector es el número Azul a la derecha de cada Track.

Enviando la Contra-Melodía hacia otro Track:

Ahora, vamos a grabar la Melodía original en el Track 1, y la Contra-Melodía creada por la Herramienta CounterPoint en el Track 3. Podemos hacer esto porque la Herramienta CounterPoint es una Herramienta de Conexión. Para utilizar una Herramienta de este tipo, necesitarás la Herramienta de Mezcla "Merge".

Selecciona la Herramienta Merge del Cajón de Herramientas. Su Icono es un trozo de tubo horizontal con otro tubo en ángulo entrando en él desde su parte superior izquierda. Si no encuentras la Herramienta Merge, cargala dentro. Coloca la Herramienta Merge en el Canal de Entrada del Track 3.

Pulsa sobre la Herramienta CounterPoint con el Ratón. Un recuadro Rojo la rodea para indicar que es la Herramienta activa. Selecciona "Connect" del Menú "Tool", luego pulsa sobre la Herramienta Merge con un trozo de tubo vertical. Ahora la Contra-Melodía fluye cayendo por el tubo vertical y dentro del segundo Track.

Bars&Pipes Professional 2.5b © 1991,1994 The Blue Ribbon SoundWorks, Ltd.

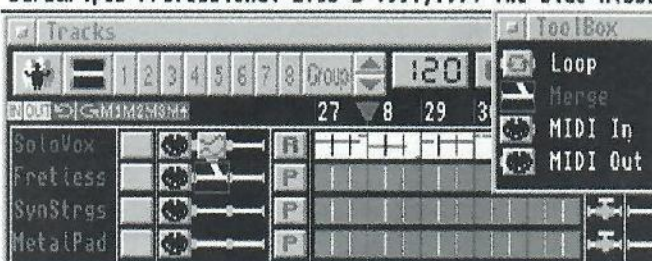


Colocación en Track1

Con la Flecha de Entrada en el Track 1 aún activada, pulsa sobre la "P" Azul en el Track 3 hasta que se convierta en una "R" Roja. La "R" Roja debería estar ya visible en el Track 1.

Ahora, graba otra Melodía. Cuando pares el Reproductor, las Notas dentro del Track 1 y dentro del Track 3 serán mostradas. El Track 1 contiene la Melodía original, mientras que el Track 3 contiene la Contra-Melodía.

Bars&Pipes Professional 2.5b © 1991,1994 The Blue Ribbon



Conexión de CounterPoint a Track2

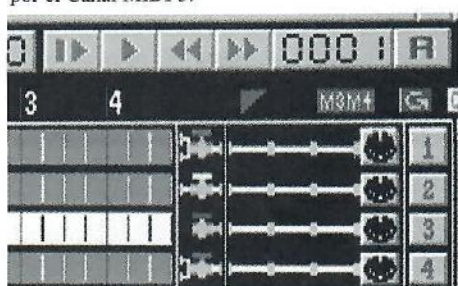
Utilización del CounterPoint en el Canal de Salida:

Ahora que ya tienes dos Tracks conteniendo una Melodía y una Contra-Melodía, vamos a ver qué sucede cuando colocamos la Herramienta CounterPoint en el Canal de Salida de ambos Tracks.

No necesitas abrir el Cajón de Herramientas para coger otra copia de la Herramienta CounterPoint. Solo agarra la que está en el Canal de Entrada del Track 1. Coloca copias

de la CounterPoint en los Canales de Salida de los Tracks 1 y 3.

Presiona Start en el Panel de Interpretación para oír los efectos de estas Herramientas. Deberías oír cuatro Notas simultáneamente: dos saliendo por el Canal MIDI 1 y otras dos saliendo por el Canal MIDI 3.



Grifos-Conexiones

Procesando con una CounterPoint:

Crea otra copia de la Herramienta CounterPoint y échala dentro del ToolPad. El ToolPad es la caja en la esquina izquierda en lo alto de la ventana de Tracks, a la derecha del Botón "Solo", y a la izquierda de los Botones "Grupo" numerados del 1 al 8.

Pulsa en el Track 1, después selecciona "Toolize" del Menú "Track". Notarás que esto dobla instantáneamente todas las Notas en el Track 1, añadiendo la Contra-Melodía a la Música grabada. Presiona "Start" en el Reproductor para oír los resultados.

Otros ejemplos:

Aprender como usar las Herramientas puede ser una tarea tediosa. Tómallo con calma y aprende a manejar una Herramienta cada vez. Intenta con todas las Herramientas que puedas así como en todas las formas posibles. La experiencia es el mejor maestro.

¡Diviértete y experimenta! Recuerda, siempre puedes dejar una ventana Control de

Herramienta abierta mientras experimentas con ella. En particular, esto es muy útil para ir manipulando una Herramienta mientras la Música fluye a través de ella dentro del Canal de Sonido.

Una vez que hayas aprendido todo sobre las Herramientas que vienen con el paquete básico de Bars&Pipes Profesional, recuerda que tendrás que continuar practicando y aprendiendo las demás partes del programa para conseguir una completa integración con las demás utilidades musicales.

JESUS 8-)



"Wac-ca, wac-ca VII" por Dimas Caparrós



Dimas

*"Era de noche y sin embargo llovía;
la noche bajaba, y el sol subía;
los Amigueros entraron en el colegio;
el Gabino se levantó, escupió y dijo:
-Alfonso, cuéntanos eso que tu ya sabes-.
Alfonso se levantó, sudó y dijo:
-Era de noche y sin embargo llovía,
los precios bajaban y yo los subía-;
los de Amiga Techn. entraron en España,
Petro Chichenko se levantó, escupió y dijo:
-Teddy, cuéntanos eso que tu ya sabes-.
Teddy se levantó, se rió y dijo:
-Era de noche y sin embargo llovía,
las ventas bajaban y yo creía.
Las tiendas entraron en mi lista-.
Toni se levantó, e-mailó y dijo:
-Amigueros, contadnos eso que ya sabéis-.
Los amigueros se levantaron, se cabrearon y
dijeron:
-Estamos hasta los "mismos..." de VisCorp,
de Amiga Technologies, de Phase5, de
Alfonso 'Pixel Media' vs Heinz Uden, de
Amiga.info vs Amiga Ahora. El día que nos
cabreéis, os vamos a mandar a la "m..." y se
acabó lo que se daba..."*

...cuentos inconfesables de un señor mamá.

BLASFEMIA: ¿EL WINDOWS 95 NO ESTÁ TAN MAL!

No, er Win95 no está tan mal. Eso ya parece un sistema operativo decente. No es de extrañar que los PeCeros estén que flipen. Ahora ya empiezan a poder usar cosas que nosotros hacíamos hace años. Ahora pueden coger una carpeta (que no subdirectorio) y moverla a otro sitio... Pueden poner iconos en el frente de la pantalla... No, el Windows95 no está tan mal si no fuera por lo colgado que está. Porque ese es su estado natural, la colgadura. Hay gente que dice: -pos a mi no se me cuelga-. -Pos de puta madre pa tí, tío, pero a mi se me cuelga más que un yonki...-. Tampoco estaría tan mal si no presumiera que el usuario es gilipollas y que cuanto menos toque, mejor. Porque lo que no es lógico que de los 40 megas de ram que tengo en el PeCé del curro, se chupe 16 para sus cosas... Oya, que al otro le funciona con 8 megas. Si, le funcionará, pero yo de lo que me quejo es que con 40 megas de ram, se chupe al menos 10 megas para la caché de disco... Y claro, como se queda colgado cada 3x4, pierdo ficheros a tocho y mocho. No estaría tan mal si no armara ese lío con los subdirectorios virtuales. Es decir, tu puedes tener un programa localizado en una ruta en el disco duro y el W95 puede mostrártelo en 8 sitios diferentes... No estaría tan mal si no fuese Win95...

Amiga Party Report #12131

Ahora voy a dar un report de la Southern Party del Sur. O sea, un cuento sobre como fue la Party Sureña del South. He intentado ser lo más objetivo posible, así que espero que os guste. Y si no os gusta, pos sus jodeis.

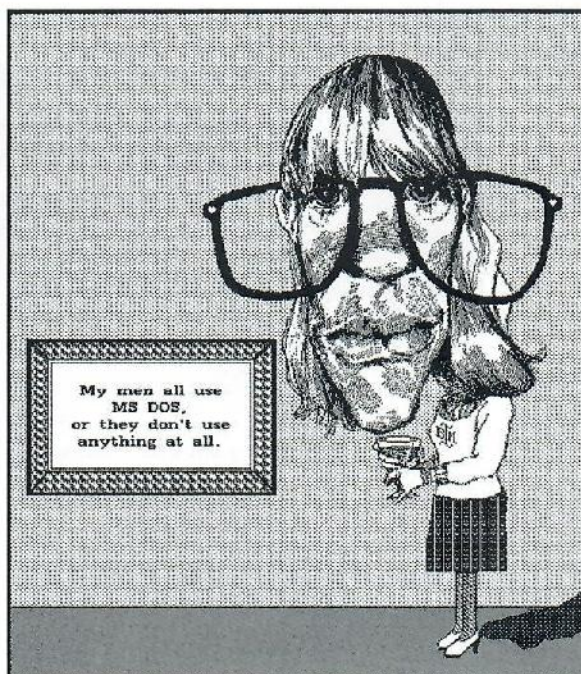
...que demonios con la objetividad. Voy a contar las cosas como me da la gana...

Bueno, pues como este mes me he engandulado, directamente, no voy a escribir ningún report. Voy a dejar a un esbirro que me lo escriba, mientras yo me voy al water, que tengo un asunto entre manos que no me huele nada bien... Por cierto, que gracias a mis 20 kilos que he adelgazado y a un posterior cambio de nombre, me pegué unas bucnas charlas con un viejo amigo en la Party que ni se coscó de mi verdadera personalidad y le saqué, de nuevo, un puñado de chismes calientes...
Hola!

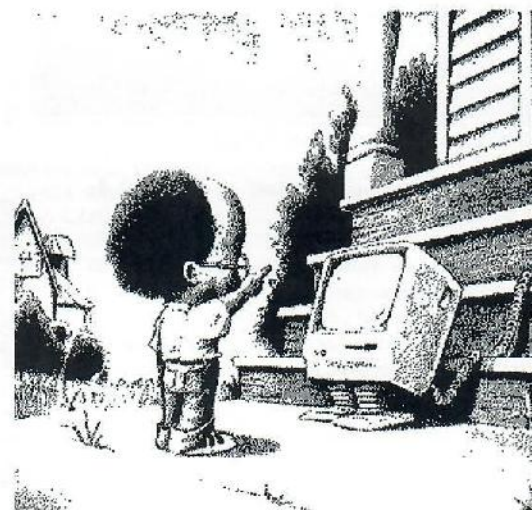
LA PARTY DEL SUR

by Cristian Uceda,
alias CopySOFT, er niño er lingó.

Llegamos de mañana, llegar a San Fernando es fácil, pero nos costó un poco de trabajo llegar al colegio donde se celebró la party, 'Arquitecto Leoz' en el barrio de 'Ardila', y no habrían estado de más unos pocos carteles indicadores como los que se colocaron en Posadas 95.



El inicio de la party estaba fijado para el día 26 (Viernes), aunque la noche antes ya se encontraban allí la mayor parte del personal de Cádiz, esa noche se proyectó la película "Braveheart". El edificio donde se celebró el evento es como mencioné antes un colegio de EGB, el precio de la entrada fue mínimo solo 1000 pts, en la entrada se repartían



gratuitamente el número de Agosto de la revista Amiga.Info, y otros números atrasados, aunque el edificio estaba muy bien acondicionado no disponía de un salón de actos, lo suficientemente grande para albergar al personal y a los equipos, por lo que nos instalaron por el resto de las aulas, disponíamos de un aparcamiento bastante grande, (los patios del colegio) también de un servicio de consigna, del

que poca gente hizo uso. La estancia tenía un patio central donde estaba colocado el bar, que siendo fiel a la tradición en esta tierra, disponía de buen comer y buen beber a una muy buena relación calidad-precio, (Bueno bonito y barato), y un personal muy simpático. El colegio tenía un aire un poco de ciencia ficción, a causa de la estructura metálica que compone el edificio, que estaba pintado de naranja (mfnio). En una de las aulas se instaló un especie de stand por parte del señor Alfonso de Pixel Media, que se trajo un furgón entero de material Amiga, y en él se podían encontrar bastantes productos, CD-Roms, aceleradoras 030/060 para el 1200, repuestos de todo tipo, carcasas, digitalizadores, teclados, cías, etc. e incluso un 4000T y los nuevos monitores Microvitek de 17" pulgadas.

Ya comenzada la party, y dándonos un paseo, pudimos saludar a Gabino y Alberto Acosta, dos de los organizadores de la Party, poco a poco fue llegando gente, aparecieron grupos como Balance Metro, Nivel 7, o The Amiga Radvkals, el grueso de la gente fué llegando el primer

día, aunque hasta el segundo día fue llegando gente ininterrumpidamente. La gran mayoría era gente de Andalucía, aunque también de otros puntos de España pero en muy poca cantidad, se podría decir que un 90% eran Andaluces, en total nos reunimos 200 personas, entre las que se encontraban varias mujeres, aunque pocas como es costumbre.

Después de saludar a muchas caras conocidas, y otras no tanto, visitamos el stand de Pixel, que durante el primer día estuvo bastante visitado, y ante mi asombro y el del señor Alfonso la caja de CD-ROMS voló literalmente, con un poco de suerte, conseguimos un Meeting Pearls III y el LP de David Pleasance: "Every body's girlfriend", ya que los Aminet a los 20 minutos se habían perdido.

El ambiente era inmejorable, la gente se lo pasaba en grande, lo típico de una party, Módulos a toda pastilla, demos, juegos, todo tipo de hardware: máquinas con tarjetas de 24bits Vlabs motion, 1200 equipados con puertos zorro, unidades Zip, unidades de CD-Rom múltiples, los clásicos discos duros colgando del 1200 :-), un PAR... una Raptor 3??? si!, no había visto mal, unos chavales catalanes se habían traído un raptor-que pasada!, estaba linkado a un 4000 060 con 128 megas de Ram, una auténtica pasada de equipo conectado a un monitor de 20 pulgadas con una Cybervision 64 que se veía de muerte, pero en general la gente traía el 1200 de antaño.

Pocas máquinas ECS, algún que otro 2000 un par de A500 (eso sí, bien acelerados y con una SCSI en el lateral) y un A3000 (El mío!!!).

En cuanto al software, destacar el furor que siente la gente por el Shapeshifter, era raro no ver a alguien sin el dichoso emulador, hay ocasiones en las que llegué a pensar que no conozco a ningún usuario de Macintosh con tanto software para el susodicho ordenador como algunos usuarios de Amiga.

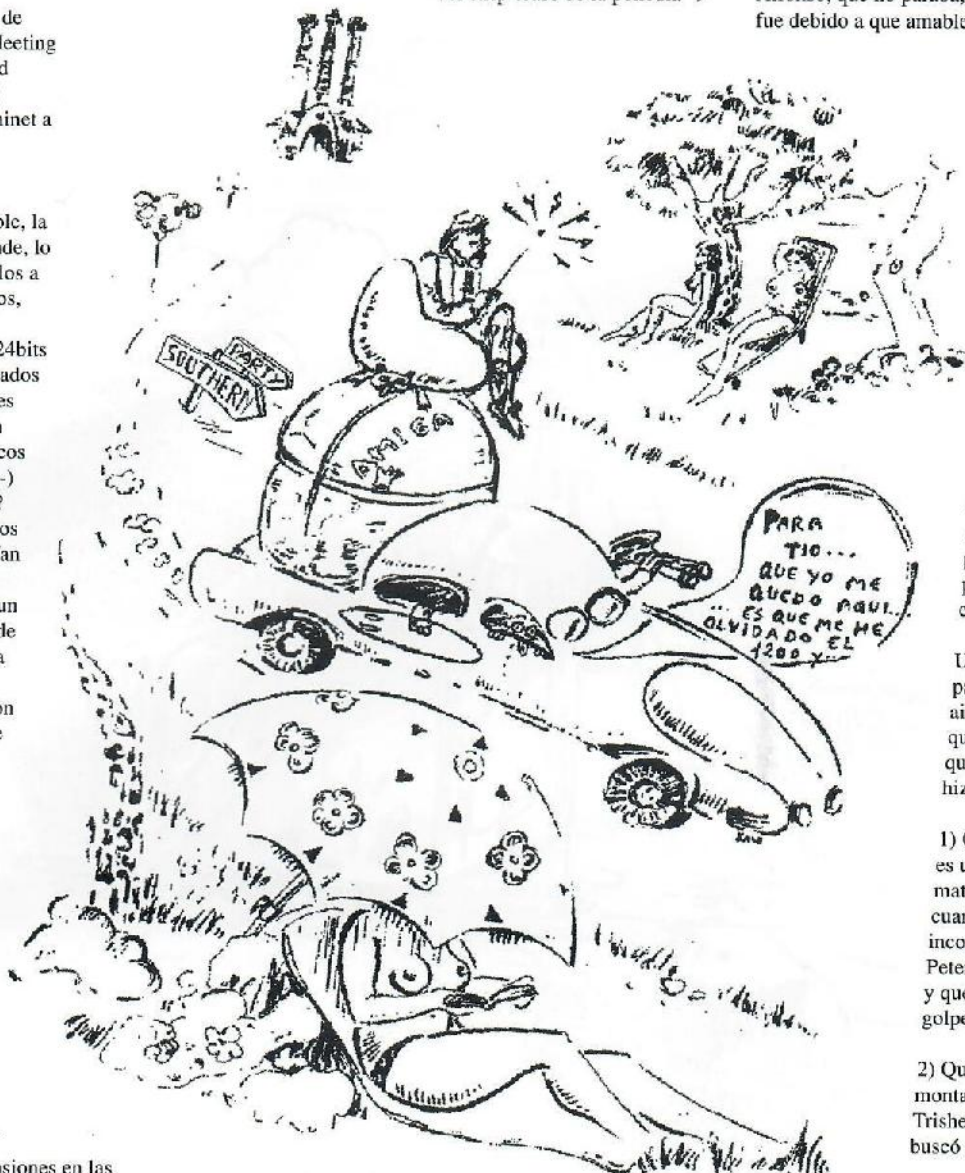
Paseando por el salón de actos, descubrimos una sorpresa muy agradable, al margen del proyector de video, la organización había preparado dos 4000/040 con conexión a internet a disposición de quien quisiese usarlos, y sin límite alguno de tiempo. Entusiasmados nos dispusimos a tratar de conectar por IRC con la Euskal Party, ya que sus organizadores habían estado diciendo por ahí que montarían un canal para conectar con ellos.... ¿Dónde estarían?, porque allí no aparecían.

Durante todo el día se proyectaron demos Amiga y cintas de infografía de todo tipo, desde

Arquitectura pasando por producciones de psycodelia pura.

Al llegar la noche todo el mundo estaba expectante ante un acto en el que supuestamente se iba a presentar un nuevo modelo de... ¿Amiga?

Después de una hora de espera más o menos, apareció por fin un miembro de la organización diciéndonos que no se podía filmar ni fotografiar nada, ¿Sería tímido el nuevo modelo?, de repente se apagaron las luces, comenzó a sonar la música del strip-tease de la película "9



semanas y media", y salió ella, el nuevo Amiga, era una chica que realizó un strip-tease casi al completo, la sala se venía abajo, algunos se partían de risa, otros silbaban, y otros sangraban, que punto, pero lo mejor fue ver la cara de la gente que estaba en el pasillo de las butacas, y a la que ella se acercaba y tocaba... ¡Fue un puntazo!

Acabada la actuación se anunció que al día siguiente se repetiría la actuación, pero esta vez el desnudo sería integral... :-P :-D 8-D

Bueno, después del acto y de intentar como poseos conectar con la Euskal vía IRC quien quiso acostarse se acostó, y quien no quiso o se fue de marcha, o se quedó con su Amiga, ya que no había horario cada cual hizo lo que quiso. Para dormir

habían habilitado el gimnasio del colegio, tenía duchas y servicios en buen estado, solo hubo un problema (aparte de que el lugar estaba bastante polvoriento), allí no había quien durmiera ya que ciertos individuos de un grupo que empieza por M y acaba en O :-)) se revolcaban, saltaban y se frotaban alegremente contra un colchón inflable que rugía cada vez que se movían, pero más o menos dormimos...

Segundo día: continuaron el buen ambiente, la proyección de videos y los negocios del señor Alfonso, que no paraba, en parte el éxito que tubo fue debido a que amablemente permitía a los clientes probar los productos en tu propio ordenador, indistintamente de que fuese Software o hardware.

Llegada la hora de comer los bocadillos volaban, por la tarde se proyectaron en el salón de actos videos publicitarios de productos como la Video toaster, el PAR o programas como el Lightwave. Más tarde hizo su aparición como viene siendo habitual el señor Alfonso para dirigir unas palabras al numeroso publico que se reunió para escucharle...

Un cierto ambiente de pasotismo se palpaba en el aire, no era de extrañar, ya que la gente no hacía más que murmurar, básicamente hizo hincapié en tres puntos:

1) Que Amiga Technologies es un desastre, no mandan el material que se les pide, y cuando lo mandan está incompleto, que el Doctor Peter Kitel es un cantamañanas, y que como los demás no da ni golpe.

2) Que Amiga Tek se ha montado por culpa de Petro Trishenko, que es un liante, se buscó a un cuñado suyo y...

3) Que él ha intentado por todos los medios que los manuales se tradujesen al Español, pero que en vista de que no ha sido así él va a intentar fabricar los manuales a base de fotocopias y de la ayuda desinteresada de algunos usuarios, que amablemente se han ofrecido a traducirlo, y que quizá las distribuya al módico precio de 800 ptas. más o menos.

Luego se pasó un rato diciendo cosas que ya sabíamos, y alguien hizo la pregunta del millón:

- ¿Eres distribuidor oficial por acuerdo firmado o de palabra?

A:- Bueno pues... realmente no hubo ningún papel firmado, sólo un acuerdo verbal.

¿RECORDÁIS EL CERTIFICADO QUE EXHIBE EL SEÑOR ALFONSO EN SU PUBLICIDAD? - YO SÍ.

En fin, nada nuevo bajo el sol, más tarde se procedió a una representación de teatro, a la que asistió un 0.05% del personal, y que oía a evento cultural condicionador de la cesión del instituto para celebrar la party, una lástima porque según los asistentes estuvo muy bien.

Al rato pudimos también ver al Alcalde de San Fernando visitando (más bien pululando) por el recinto, que hombre más puntual, inauguró la party un día después, todo un récord, de velocidad y de asistencia de público :-)

Después de otra hora de espera, más otra de intentos frustrados de conectar con la Euskal por IRC, tierra, mar y aire, se dispusieron a celebrar el sorteo del prometido 1200. Se procedió a la extracción de tres números que formarían el número del visitante agraciado, que tendría que presentar el tiquet de la entrada. Salíó el primer número y... el ganador no estaba, la gente chillaba, saltaba, pataleaba y gritaba: "Otro, otro."

Que ambientazo, que risa, la sala se venía abajo, se sacó otro número y... el ganador tampoco estaba presente, allí no se podía estar, ni de pie ni sentado, hasta el extremo de que la gente se mondaba y no dejaba de gritar ¡¡OTRO!!! ¡¡OTRO!!! ¡¡OTRO!!!. Se realizó otra extracción, y esa vez el ganador estaba presente... ¡¡OOOOOOOOOH!!! dijo todo el mundo :-D. Fue desternillante, e hilarante, en mi vida me he reído más, pero eso no resultó ser el final, cuando el ganador se acercó al escenario a recibir el premio y el señor Alfonso le lanzó el 1200 al vuelo de forma que se estrellase contra el suelo, el chaval se puso blanco, pero nosotros nos mondábamos, ya que se trataba sólo de una caja rota con un teclado, ya por fin y ante la envidia de todos se hizo acto de entrega de un magic pack nuevito, el ganador parecía un chaval de nueve años con pelota nueva. :-)

Aunque todos habían desistido FreeMEM, MaKiNeRo y yo seguíamos inútilmente empeñados en conectar con la Euskal.

Después, y como ya empezaba a ser costumbre, de otra hora de espera, volvió a entrar en escena el nuevo Amiga, pero esta vez la gente estaba

tomando posiciones hacia ya varias horas, preferentemente en la zona del pasillo :-D. Ahora la ambientación había cambiado y a alguien se le ocurrió la feliz idea de encender las luces de colores del techo, y aquello recordaba en algunos momentos cierto tipo de locales donde hay mujeres que fuman, pero bueno lo mejor ocurrió cuando a la señorita, (o señora ya que su marido estaba presente durante el espectáculo) comenzaron a asomarle sus atributos españoles y un niño, que hábilmente y pese a los esfuerzos de la organización, se había colado en la sala, estaba encaramado a una silla-pupitre para ver el show, conforme desaparecía la ropa, el chaval se iba subiendo más a la silla un poco más, más... hasta que se cayó de cara, dándose un guarrazo, la gente no se reía, se descojonaba con el crío.

entrega de premios del mismo, este fue el único concurso del que yo tuve noticia de que se celebrase, ya que el concurso de lanzamiento de disco, el campeonato de Sensible o el de Worms cayeron en el olvido... :-)

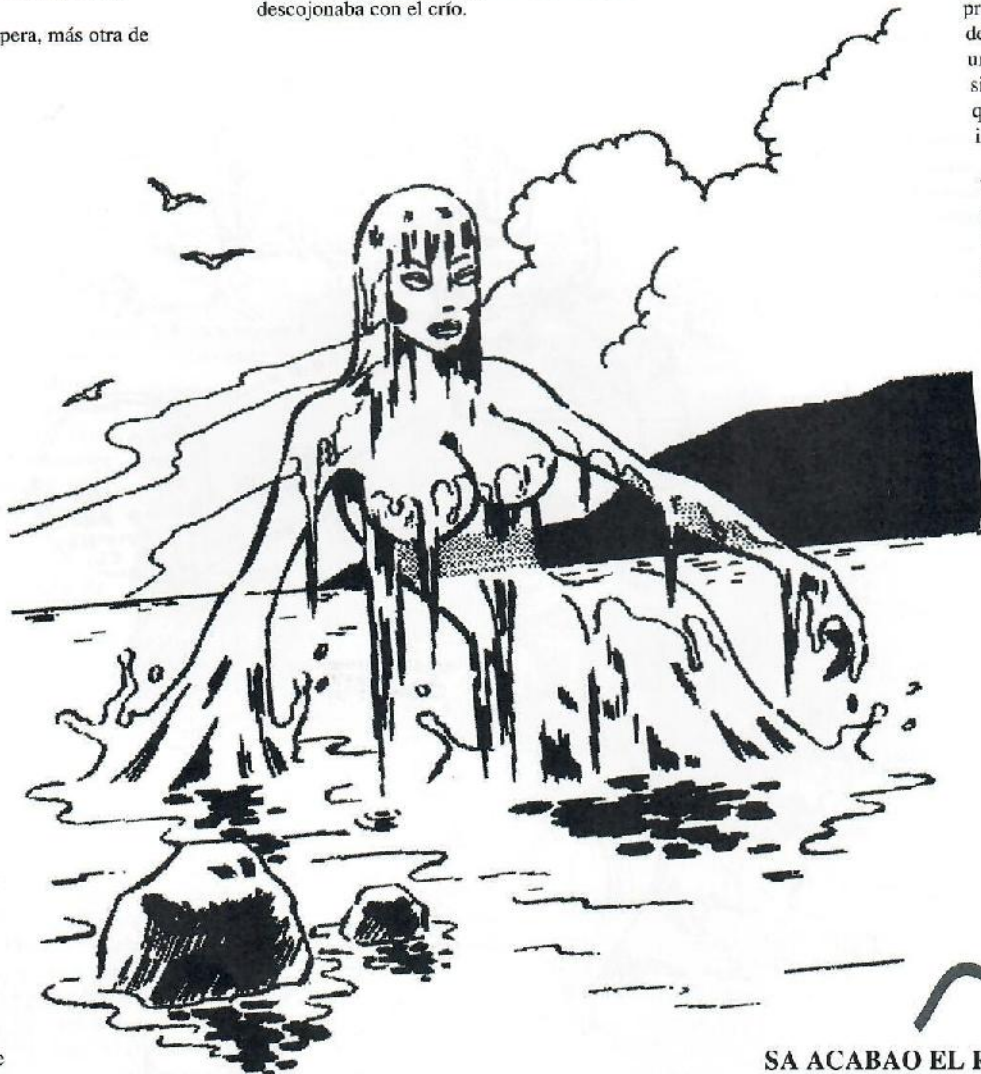
Al medio día la gente del bar nos preparó una estupenda paella, de la que al rato no quedaba ni un solo grano de arroz, estaba para chuparse los dedos.

Este día siempre resulta un poco triste en todas las Parties, ya que la mitad del personal se larga a mitad del día, (durante el cual y desesperadamente tratamos de conectar con la Euskal ¿?). La falta de personal se hizo

más patente a la hora de las votaciones de los trabajos presentados, la falta de demos y de personal, unido esto a un extraño sistema de votación, hizo que el asunto no fuese tan interesante como debía.

Y ya por fin nos despedimos de la gente y emprendimos el viaje de regreso, esperando que llegue pronto la Southern 97.

En general fue una party memorable, sobre todo la parte del sorteo y la hostia del niño, CHAPEAU para los organizadores que se han superado este año, todos esperamos que el año que viene resulte mejor todavía, y se incrementen los concursos, en vez de incrementar actuaciones alienígenas como el Teatro o el Strip-tease, que no vienen a cuento, por divertidos que pueden parecer o resultar.



SA ACABAO EL REPORT

Una vez expulsado de la sala el pitufo curioso, la chica quiso sacar del publico a un voluntario que no era otro que el propio Gabino, cuya novia estaba presente en la sala, al pobre Gabino le temblaba hasta el pelo, y no atinaba a quitarle las ligas, que al final le tuvo que quitar su marido, ni os podéis imaginar el cachondeo con Gabino, y la "panzá" de reír, hubo quién le gritaba: ¿¡GABINO TIENE REALISMO!?. :-)

Más tarde y ya finalizado el espectáculo, se volvieron a proyectar toda clase de videos y demos, lo único que no me gustó del tema fue la publicidad de algunos productos de Autodesk tales como la chapuza del 3D Studio. AAAAARRGH!!!

Y llegó el tercer y último día (Domingo): Por la mañana se celebró el campeonato de Goal, y la

Y yo ya he vuelto de ese sitio que decía. ¿Mi opinión personal? Pues la putada de que ambas partys (la Euskal y esta) se celebren el mismo día. Y si el año que viene hay suerte y el alcalde de Posadas quiere, haya otra más. Deberían empezar a ponerse de acuerdo y poner las tres partys en fines de semana sucesivos, para así la gente poder hacer 'Spanish Amiga Partys Route'.

Y espero que las del sur sigan en el verano, así podré ir :-)



M.S.P.

*Programas inteligentes
para su Amiga.*

Dimas Caparrós Gómez
c/ Cabeza nº2
18800 Baza (Granada)
Telf y FAX 958-700407
e-mail: dcaparros@readyssoft.es
FidoNet: 2:343/119.76

TPV.2.0.

Programa de gestión de stock,
contabilidad, caja registradora,
distribuidores...

3 versiones: Básica, Pro y Multi
Ultrarápido, es posible usarlo
desde disketes. Controla stock
y ganancias. Listados completos.

3 años de funcionamiento
lo avalan como indiscutible líder.

*Pide hoja de características
y/o versión Demo.*

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Aventura conversacional gráfica.
3 discos llenos de pantallas (+90),
gráficos (+70), músicas (+8),
efectos sonoros...

Sin tecleo, opciones por menús.
Presentación de +15 minutos.
Seguimiento del libro al 100%

PVP: 2.000 pts.

QUIROMANCIA 2.0

Programa interactivo e intuitivo
para la lectura de las manos.

Ayuda on-line gráfica.

Fácil uso incluso para
profanos en la quiromancia.

Más de 500 kb. de textos.

Lectura completa o abreviada.

De 5 a 8 folios (2 caras) por
cada lectura. Graba datos de
usuarios.

PVP: 3.000 pts.

POTRA TEST 3.0

Juego de Preguntas y
Respuestas, tipo Trivial.

Hasta 8 jugadores. Más
de 2.500 preguntas en
diferentes categorías.

Muy adictivo. Música,
animaciones, gráficos.

Graba control de preguntas
para no repetirlas.

PVP: 1.500 pts.

*Todos estos programas funcionan en cualquier modelo de Amiga. TPV necesita un mega de memoria.
No se recomienda mucha más. Todos instalables en disco duro. Se aceptan distribuidores.*

¡AMIGA sin problemas

4



¿SABIAS QUE...?

...los programas ARexx no necesitan ser ejecutados desde dentro de otros programas. Si abres un Shell, puedes escribir dentro: **RX** <nombre del script ARexx> y el fichero se ejecutará.

De esta forma puedes usar el ARexx para acelerar más aún los programas para el renombrado de ficheros, procesamiento de textos y datos -así como controlar otros programas. El ARexx necesita ser ejecutado y estar corriendo en la Memoria para que trabaje.

ACTUALIZACION



P: ¿Puedo actualizarme fácilmente a una Versión de Workbench más avanzada?

R: Si, pero necesitarás también una nueva ROM Kickstart. La última Versión del Sistema Operativo es la 3.1, que será de mayor utilidad para aquellos Sistemas que están ahora trabajando con la 2.04: para los Usuarios de A1200 y A4000 su adquisición tiene menor ventaja.

El paquete de actualización consiste en un nuevo par de ROMs (o una ROM para las máquinas 68000) y un nuevo conjunto de discos y manuales del Workbench.



P: ¿Cómo tengo que hacer para añadir una nueva ROM Kickstart a un A500?

R: Hay una ligera modificación de Hardware necesaria para algunas revisiones de A500 antes de que se les pueda insertar una nueva ROM. Debe ser soldado un sencillo cable entre el Pin 1 y el 31. Si no sabes qué implica eso, consulta a un Distribuidor/Servicio Técnico de Ordenadores local para que lo hagan por tí.



P: ¿Puedo añadir una Tarjeta Gráfica a un A1200?

R: Directamente no. Las Tarjetas Gráficas de AMIGA requieren acceso a un Slot

(Ranura) ZorroII o ZorroIII, y el A1200 no tiene ningún Slot Zorro: lo más parecido que tiene es un puerto de expansión inferior. Teóricamente es posible construir una Placa que se podría conectar a ese puerto inferior, pero nadie parece haberla hecho todavía. Sin embargo lo que puedes hacer es comprar una Torre/Caja Z5 de Micronik o Ramiga International (entre otros Fabricantes), la cual incluye 5 Slots ZorroII. Entonces ya puedes colocar dentro y utilizar una Placa Gráfica como la PICASSO-II.



P: ¿Cuál es la diferencia entre ZorroII y ZorroIII?

R: Los Slot ZorroIII usan un Bus de 32-bit, mientras que los ZorroII usan un Bus de 16-bit. Esto es porque los Slots ZorroII estaban hechos originalmente para AMIGAs que usaban el procesador 68000, que ejecuta datos en tamaños de 16-bit. Con el cambio al 68030 en el A3000, fue introducido el ZorroIII Standard para aprovechar las ventajas de ejecución de un procesador a 32-bit.



P: ¿Puedo actualizarme a los Gráficos AGA con mi A500/600/2000/3000?

R: No, no puedes. El conjunto de Chips AGA no está disponible como una actualización, ni lo estará nunca. De todas formas, puedes acercarte bastante si tienes un A2000 o A3000 -coloca una Tarjeta Gráfica como la PICASSO-II y actualízate a la versión 3.1 del Sistema Operativo. Los avances en la 3.1 permitirá a los antiguos AMIGAs abrir pantallas

de Workbench de 256 colores usando la Tarjeta Gráfica.



P: ¿Cómo puedo acelerar más mi AMIGA?

R: Si realmente no lo has hecho ya, añade algo de Memoria extra. Todos los AMIGAs se beneficiarán de la Memoria extra porque esta permite a los programas ser grabados dentro del área de Memoria rápida en vez de en el área de Memoria Gráfica. Esto da como resultado el doble de velocidad inmediatamente.

Más velocidad requiere aumentar el Procesador. Todo AMIGA puede tener una CPU más rápida conectada. Si tienes un A600, conéctale una Placa 68020. Si tienes un A1200, conéctale una Placa de doble-velocidad Viper o Blizzard 68030 o ¡68060!. Si tienes un A4000/30, conéctale una WarpEngine o una Cyberstorm. Si tienes un A4000/40 conéctale una más rápida aún Placa Cyberstorm 68060/50MHz.



P: ¿Puedo incrementar mi Memoria RAM Chip?

R: El límite actual de Chip RAM es de 2MB, y eso es determinado por qué Custom Chip Agnus tienes instalado. Si solo tienes 512K o 1MB de Chip RAM en tu A500 o A2000, hay todavía disponible en algún Distribuidor una placa especial que se llama MegaChip. Esta incluye un Chip RAM y te dará 2MB de Memoria Chip o Gráfica. Los usuarios de A600 necesitan añadir una Placa RAM de 1MB al Slot de expansión inferior.

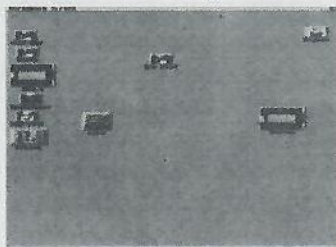


P: ¿Cómo de rápido es mi AMIGA comparado con un PC o un Apple Macintosh?

R: Comparar la medida de velocidad auténtica de los procesadores es muy complicado. Intentar introducir el Hardware propio del AMIGA dentro de una cuenta, y comparar el sistema multi-tarea super-eficiente con el Windows no hace las sumas nada fácil.

Generalmente, un A1200 sin expansión es tan rápido como un PC 386, un A1200 expandido igual de rápido que un simple PC 486. Un A4000 con un 68040 es más rápido que un sistema 486 medio. Un A4000 implementado con un 68060 es generalmente equivalente a un sistema Pentium alto.

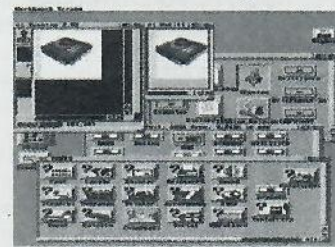
P. ¿Cómo puedo añadir un Icono permanente para mi Disco RAM?:



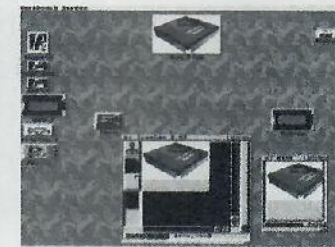
1. El disco RAM tendrá un Icono de disco por defecto, hasta que tú uno especial para él. Puedes cambiar el Icono por defecto, pero eso podría cambiar todos los demás discos también, por eso crearemos un Icono especial.



2. Elige una Imagen y redúcela a un tamaño y resolución de colores bajos en un programa de Gráficos. Personal Paint es muy útil, ya que puede usar suavizado cuando reduce colores.



3. Podrías utilizar el Editor de Iconos (IconEdit), pero porqué no intentarlo con Iconian, el Software Shareware que te permitirá Iconos mucho más grandes, y que tiene muchas más utilidades incluidas?



4. Salva el Icono como Disk.info en el disco RAM. Para hacerlo aparecer siempre, añade una línea a tu User-Startup que copie este fichero dentro de la RAM cada vez que enciendas el Ordenador. ¡Hurra!

¡AMIGA sin problemas!



P: ¿Qué es una FPU y para qué puedo necesitar una?

R: Una FPU es una "Unidad de Punto Flotante" o Procesador Matemático. Puede tener la forma de un Chip (cuando es usada con Procesadores 68020 y 68030) o podría estar implementado en el Procesador (como en el 68040 o el 68060). El conjunto de CPU y FPU puede hacer sumas mucho más rápidamente que como puede hacerlas una CPU por sí misma, por eso si estás inmerso en Renderizados de Imagen o Procesando o cualquier otro tipo de trabajo que incluya procesos matemáticos intensivos, te será muy útil una FPU.

La única pega es que el Software tiene que estar escrito especialmente para obtener provecho de la FPU, y por eso la mayoría de programas de Aplicaciones vienen en dos versiones: una para sistemas sin FPU (llamados, engañosamente, Sistemas Integrales") y otra para sistemas con una FPU. Ejecutar la versión FPU en un ordenador sin esta unidad puede causar un cuelgue del sistema. Ejecutar la versión Integral en un sistema sin FPU no producirá ningún efecto pero tendrá poco, o ningún, beneficio.



P: ¿Qué velocidad de FPU debería adquirir?

R: Coge una FPU que vaya a la misma velocidad de tu CPU. Por ejemplo, si tienes un 68030 a 33MHz, colócale una FPU 68882 a 33MHz. Colocar una más rápida producirá un ligero incremento de velocidad, pero no compensa totalmente el gasto adicional. Vigila cuando compres una FPU de que es el modelo correcto: las Placas Aceleradoras pueden tener zócalos para FPU del tipo PLCC (Plastic Leadless Chip Carriers), o PGA (Pin Gate Array). ¡Asegúrate que compras la correcta!



P: ¿Qué es una MMU y para qué necesito una?

R: Una MMU es una "Unidad Manejadora de Memoria", y es a veces un Chip añadido a algunos sistemas 68020 (utilizados raramente) o una parte integrada de un Procesador 68030 o 68040. Algunos Procesadores (versiones EC) no tienen presente la MMU para ahorrar costes. La MMU es utilizada por los sistemas de Memoria Virtual, clónicos UNIX, programas que re-mapean la ROM-Kickstart dentro de la Memoria y algún software de Desarrollo (Enforcer). Tu probablemente puedes vivir sin una MMU si estás demasiado alejado de estos temas.



P: ¿Cuanta Memoria necesito...?

R: Más de la que tienes, normalmente. El mínimo para cualquier cosa diferente a juegos es actualmente 2MB, y deberás aspirar a unos 6MB si es posible (2MB de Chip, 4MB de Fast). Añadir más hace generalmente las cosas más placenteras, y entre 12MB y 16MB es ideal para la mayoría de aplicaciones.



P: ¿Porqué mi expansión de Memoria no trabaja cuando tengo conectado mi Overdrive?

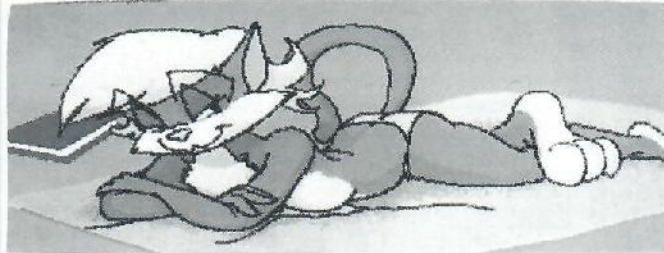
R: El puerto PCMCIA que usa el Overdrive está mapeado dentro de la misma área de dirección que

¿SABIAS QUE ?

...que Aminet es la mayor colección de Software de Dominio Público y Shareware? Aminet es una inmensa librería de ficheros, y forma parte de Internet. Si tienes acceso a la Comunicación-Net puedes bajarte cualquier fichero que desees libremente. La dirección de uno de los sitios es: [ftp.wustl.edu](ftp:wustl.edu)

o uno de los lugares "Espejo" como: <ftp.uni-paderborn.de> o <ftp.doc.ic.ac.uk>

Aminet es también accesible en forma de CD-ROM. El último volumen es el N° 12 que contiene, todos los ficheros recopilados hasta Junio de 1996



algunas Ampliaciones de Memoria internas. Para descubrir si tu Expansión interna tiene problemas con una unidad PCMCIA, abre un Shell y escribe dentro "showconfig". El listado de Información te dirá donde está mapeada/situada tu Expansión de Memoria dentro del espacio de trabajo del AMIGA.

Si esta empieza en \$2000000 entonces podría haber un problema si son añadidos más de 4MB (el puerto PCMCIA se sitúa desde las direcciones \$600000 a \$a000000). Si empieza en la dirección \$1100000 (como con la Aceleradora Blizzard 68030 a 50MHz) entonces es que no ha habido ningún problema. La mejor respuesta es preguntar antes de comprar.



REDES Y COMUNICACIONES



P: ¿Puedo hacer correr UNIX sobre un AMIGA?

R: Si, hay dos versiones: un puerto 68000 de LINUS, y, el NetBSD. Ambos requieren AMIGAs implementados con una MMU, y ambos son grandes sistemas que requieren un Disco Duro para ser instalados. Si tu lo haces, hay un cliente X-Windows disponible para gráficos.



P: ¿Puedo comunicar varios AMIGAs juntos?

R: Si, puedes usar una Cable especial DIY y un programa que se llama "ParNet" que te montará una unidad de comunicación nueva en cada AMIGA.

Esto significa que podrías, por ejemplo, conectar un A500 a un A1200, y el A500 podría utilizar el Disco Duro del A1200. Un uso muy corriente es conectar un ordenador AMIGA a un CDTV y así tener una forma barata de conseguir acceso a CD-ROM.



P: ¿Puedo usar Tarjetas Ethernet?

R: La Ethernet proporciona un método verdaderamente rápido de comunicar dos o más ordenadores. Commodore produjo una vez Tarjetas Ethernet, pero conseguir alguna de aquellos días es muy difícil. La Tarjeta Ariadne ofrece una conexión Ethernet, así como un módulo de expansión para la placa Aceleradora CyberStorm. También es posible usar la placa GoldenGate2 y una placa Ethernet de PC. Todos estos sistemas usan los que son llamados puertos SANA-II, y cuando está conectado todo puedes usar tanto conexiones tipo Internet TCP/IP como ejecutar el paquete de comunicación Envoy.



P: ¿Puedo utilizar el Envoy sin una Ethernet?

R: Si- esto es especialmente útil si no tienes ningún Slot Zorro para conectar placas Ethernet. Una cosa llamada Liana conecta AMIGAs a través de sus puertos Paralelos y permite correr al Envoy sobre estos.



P: ¿Puedo comunicar AMIGAs y PCs?

R: Si. Con un programa que se llama TwinExpress que utiliza un Cable Serial, o usar una Tarjeta Ethernet en el AMIGA corriendo con SANA II y el AmiTCPPro conectado a una placa Ethernet en el PC corriendo una pila TCP/IP. Esto te permitirá comunicación tipo Telnet y FTP entre máquinas.



P: ¿Cómo puedo conectar el AMIGA a Internet?

R: Puedes, por ejemplo, conectarte a una BBS que tenga un puerto de entrada a Internet, contratar con un Proveedor de Servicios Internet. Si es el primero, solo necesitarás un programa de Comunicaciones normal como el Terminate, Term o Ncomm. Para una conexión directa necesitarás instalar el AmiTCP (disponible en Aminet).



P: ¿Qué tipo de Modem debería usar con mi AMIGA?

R: Si tienes un Procesador 68000, podrías tener problemas utilizando velocidades de 28.800 bps y tendrías que conformarte con 14.400 bps. Un A1200 con Memoria extra puede manejar Modems de 28.800 bps sin problemas.

Bienvenidos a esta nueva sección donde vamos a incluir todas vuestras Cartas y presentarlas a los demás Usuarios interesados en compartirse en todos los diferentes aspectos del inmenso y maravilloso entorno de nuestro AMIGA. Así que ¡Animo!, si tienes algo que decir, opinar, sugerir, compartir, criticar, etc... ¡Ya lo estamos esperando y seguro que los demás Usuarios también lo estarán! Solo tenéis que enviarnos vuestras cartas a:

TuAMIGA Ordinadors
C/ Progreso Nº 6
08120 La Llagosta (BARCELONA)

o por correo electrónico (E-Mail) a nuestra dirección de Internet:

tuamiga@redestb.es



DANIEL AYELLA
(BARCELONA)

!!! SIEMPRE EL MISMO GURU !!!

Seguro que este artículo va a interesar más a los programadores que al usuario normal y corriente pero si tienes un 500 no pases de largo.

No se trata de un virus ni de nada de eso, no. Tampoco que los A500 estén malditos. Es una plaga que ataca a los 68000 "pelao". Esa plaga es un número y ese número es un Gurú. El número:

[80000003]

Hace poco que tengo un Patch llamado SetPatch 40.16 que distribuye la Escom. Viene con una penosa documentación. Te dice que en los Amiga con una CPU 68000 algunos programas tienden a colgarse con el número 80000003. También dice que ese patch que distribuyen arregla ese fallo; pues bien: NO lo arregla para nada. Lo que ellos distribuyen es sólo el comando Setpatch v40.16, que es el que viene con el Workbench 3.1.

Hace unos días me compré el pack del Workbench 3.1 para mi A500 y es el mismo comando. También distribuyen un fichero llamado "pois.lib" y hablan que se debe hacer un link con no se que otro fichero; bien. Supongo (porque estoy aprendiendo a programar en ensamblador) que se trata de algo relacionado con el C, porque también dicen no se que de un fichero Amiga.lib.

Cuando descubrí que tenía ese patch ya pensé que se terminarían los problemas de programas que se me colgaban en el mismo número de gurú. Por entonces todavía tenía la ROM 2.04 y el sistema operativo 2.1 (Workbench 2.1). Me copié ese comando en el C; y cuando rebaté el ordenador y cargué uno de los varios programas que se me cuelgan, tuve la sensación de engaño.

Debe haber medio año que tengo un programa freeware llamado AlertPatch, Copyright de Ben Hutchings. Es un programa que en el momento que te sale el gurú te da un poco más de información, no sólo el número de gurú y la task de turno. Este hombre documenta su programa de maravilla con un guión fantástico, donde explica las causas y remedios de los gurús más repetidos en un Amiga.

Explica lo siguiente sobre el número de gurú 80000003: (alguna frase tendrá que estar en inglés porque no se tradujo todo.)

-Address error - 8000 0003

El mensaje para esto es 'word acces at odd address' (Toma ya!!!). Eso es (técnicamente) que el procesador ha generado una dirección de memoria donde necesita llevar un word o long word (esto me suena no se porque) y vuelve fuera para ser un número odd.

El procesador 68000 es incapaz de llevar ningún word o long word desde una dirección odd. (Mas o menos se entiende, no?)

Más adelante explica cuales podrían ser las causas de eso y dice que puede que el programa esté compilado para usar sólo el 68020 o mejor. Pero en mis programas dice que se puede usar con un 68000 "pelao" y no creo que al programador se le pase una cosa tan importante como esa, no?

También dice que (si el programa lo haces en ensamblador) puede que hayas utilizado un directivo DC BIDS.B que declara un número odd de bytes, entonces va sobre un word data o código encadenados (se entiende?). Dice que para corregir este error insertes un directivo EVEN después de el directivo problemático.

Si estás usando el NorthC dice que corres dentro un "nasty bug" en el compilador.

Ahora viene (para mi) lo más importante. Creo que por aquí es donde fallan los programas que tengo (más adelante pondré un ejemplo con el SnoopDOS):

-Dice que el programa que falla ha intentado localizar un resource o ha intentado crear un objeto que es irrealizable, pero el programa no se da cuenta de eso y procede a acceder al objeto inexistente; o ha intentado acceder al objeto que ha cesado su existencia. (Yo creo que esto es lo que más se acerca a lo que pasa en realidad para que el 68000 se cuelgue en el número 80000003). Dice también a los programadores, que comprueben su resource (de-jallocation, window opening/closing, etc.

-Quise ver qué es lo que hacía un programa antes de colgarse, con el SnoopDOS. Ejecuté el SnoopDOS y a continuación un programa llamado AnsiDraw que se cuelga antes de que salga en la pantalla:

* Todo bien en el principio abriendo libs, etc. Hasta que llega a un punto que es:

-Process Name	-Action	- Option Res.
FindPort	PLAY	Fail

* Entonces se colgó y salió el requester de Suspend o Reboot con el número 80000003 maldito.

-Ejecuté otro programa (no recuerdo cual), que también se me colgaba en ese número de gurú y pasó lo mismo. Cuando el programa hizo FindPort PLAY Fail, se colgó. Puede ser casualidad pero con un programa llamado Amiga Scout Program (ASP Copyright de Zeno Montresor), en los ports no vi ninguno llamado PLAY. En mi vida he visto ese nombre en un Port.

El primer gurú con ese número lo recuerdo con la ROM 1.3, pero solo me ocurrió una vez con un programa bastante potente. A medida que fui ampliando el ordenador (por tanto podía usar programas más buenos), los errores fueron aumentando. Ahora tengo un A500, CPU 68000, ROM 3.1, Kickstart 40.63, 1MB Memoria Chip, 2MB Memoria Fast y disco duro.

Los señores de Escom distribuyeron eso sin probarlo, seguro. Pensando que la 3.1 solucionaba ese problema. Estoy seguro que lo hicieron de buena fe pero han fallado y eso es muy grave. Una gente que se hace cargo del Amiga DEBE saber arreglar este tipo de problemas. Esperemos que los de Viscorp no pasen de estos temas.

De quién es culpa este fallo? - Creo en un principio de la Commodore por no avisar a los programadores de ese fallo en

los 68000. Luego del mismo programador, si es que lo sabe y pasa de ello, compila porque él tiene un 1200 y piensa que el 500 está muerto. Queda claro que si el programador no lo sabe, la culpa no es suya.

LLAMAMIENTO A LOS PROGRAMADORES:

-Por favor. Hacer versiones para el 68000 que funcionen de verdad. No veo la razón para no hacer una versión 68000; aunque el ordenador vaya más lento el programa se cargará y funcionará sin problemas. No hagamos como en el PC, que para usar un programa requiere un 386 o como mínimo un 286; el otro si no tienes 100MHZ no puedes cargarlo etc, etc...

Yo estoy aprendiendo ensamblador y cuando en el 97 salgan los nuevos A1200 PowerAmiga a ver si me compro uno; pero está clarísimo que no voy a vender mi 500 para nada. Me servirá para crear programas para el 68000 "pelao", para otros usuarios del 500 o CPU 68000.

Decir también que los degraders que se usan en el 1200 y el 4000 no son muy fiables y les cuesta mucho imitar de verdad al viejo 68000. Cuando intentéis ver si vuestro programa se cuelga en un 68000, nunca se os va a colgar porque vuestra CPU sí puede hacer esa operación que un 68000 no puede. Aunque la esté emulando, tu programa siempre va a encontrar los datos necesarios (no se si me explico bien). Supongo que es por eso que muchos programadores que distribuyen sus programas en varias versiones de CPU (para el 68020, el 68040, el 68000) realmente no saben que esa versión 68000 no va a funcionar nunca en un A500/A2000 CPU 68000.

Si estáis leyendo esto y estáis dedicados de lleno a la programación, vuestro talento como programadores puede demostrar si llegáis a crear un programa que quite ese fallo maldito que yo llamo el ocho tres (Gurú number 8000 0003). Un programador que consiga eso es un programador más que excelente, me parece bueno que el conocidísimo Paul Overaa.

Aunque creo que el Amos no es recomendable para hacer ese programa puede que con el IntOS sí. Lo más recomendable (creo yo) es el Assembler o el C. Si tenéis el Blitz Basic no lo conseguiréis nunca. La mayoría de programas que tengo hechos con blitz se me cuelgan en el número 80000003, incluyendo el juego SuperSkidmarks. El Amiga-E no lo conozco.

SOFTWARE FAILURE, PRESS LEFT MOUSE
BUTTON TO CONTINUE...
GURU MEDITATION #00000003.002B9820



AMIGA
AGORA

RESUMIENDO:

-Creo que es un problema que se debería de solucionar, porque todavía queda gente con un 500 y porque los errores están para corregirlos. Lo que no puede ser es que por hacer una parida con un programa, se te cuelgue. En cambio si haces lo mismo con otro programa te va perfecto.

Lo que no entiendo ni entenderé nunca es el hecho de que el propio programador no haga una versión decente para el 68000. Se perfectamente que con un procesador más potente podemos competir perfectamente contra un PC; pero ese mismo programa también se puede hacer para el 68000, de eso estoy seguro. Que el programa corra lento? si. Pero por lo menos podríamos trabajar con el 500.

Yo creo que el programador tiene miedo que a su programa no se le de el valor adecuado y tira por la vía rápida. Pero es al contrario! Un programa muy potente tendría mucho mérito que funcionase correctamente en un 68000. Aquí es donde se demuestra la calidad del programador; haciendo cosas que en un principio parecen imposibles.

* Nota sobre otro Gurú que sale muy poco:

-Su número es 80000005 y es penoso. Me sale en dos programas.

-Se sabe que no lo provoca ningún virus.

-Según la información conseguida es un error de Division por cero.

-Pero buena!!! A quién se le ocurre la brillante idea de hacer un programa y que en un momento divida por cero. De qué sirve dividir por cero!!!!?? Es imposible!!!!

-No me extraña que se cuelgue el ordenador, hombre!

-Por supuesto hablo de programas 'FREEWARE' o de 'PD', no de programas comerciales. No tengo ningún programa comercial que se cuelgue en este número 80000005.

* Programas comerciales que se cuelgan en el número 80000003:

-Son versiones para usar en el 68000.

* Photogenics (DEMO Amiga Format)

* X-DVE (Un programa similar al Scala500 de hace unos años.)

-Ahora mismo no recuerdo que dos programas más se me cuelgan así.

-La mayoría de programas que se cuelgan así son de dominio público o FreeWare, MailWare, ShareWare, PostCardWare, etc...

* Nota para finalizar:

-Me estoy volviendo loco intentando encontrar la solución. No se ya que programa cargar. Lo he probado todo y no hay manera.

-Se despide el amiguero Dani.

Daniel Avellá, Barcelona, 16-09-96



CARLOS LORENZO



-Hola a todos!

Os cuento lo que me ha pasado con esta "famosa" tienda de Málaga, esto que me ha pasado no es cosa de un día ni una conversación, si no que se ha desarrollado durante los últimos meses. Os lo cuento para que a nadie le pase lo mismo que a mí. Es un poco largo, pero es tal y como pasó. Leerlo, por lo menos sabréis cómo se las gastan en esa tienda.

Soy, o mejor dicho era, un usuario de Amiga, tenía un Amiga 4000/040 con 10MB de Ram, 540MB de disco

duro, y un monitor 1960 de Commodore. Llevo desde el 85 con Amiga, desde el 506 hasta el 4000 pasando por el 1200.

El año pasado se me estropeó la placa de CPU del 4000, la A3640 revisión 3.1, no sabía donde me la podían reparar, y hablando con un amigo, me dijo que los de Informática 2021 controlaban, a él le habían arreglado un 1200. Hablé con estos "señores" y me dijeron que no era seguro que pudiesen arreglarla, pero que se la mandase y verían lo que se podía hacer, así lo hice, y al cabo de unas semanas me comunican que ya saben lo que le pasa, me dicen que el 68040 está bien, que lo que falla son unos integrados de la placa, que ya los han pedido y les llegarán en un par de semanas. Mientras tanto mi amigo Luis Dezagóire decide comprarse una CyberStorm 060, como yo me dedico a esto de las ventas, se la pido a Informática 2021, en dos días la tiene en casa, y me deja su placa de 040 hasta que la venda, sigo funcionando con ella, y como me dicen que mi placa en un par de semanas estará, decido ampliar el disco duro a 1.2GB, me pilla un SupraExpress 28.800, y amplío el equipo a 18MB, además vendo el PC ya que con el 4000 bien equipado y en vistas de pillarle una CyberVision cuando tuviese mi CPU, ya no lo necesitaría. El caso es que Luis se vicia y pide una CyberVision, y de paso pedimos 3 Busters II, uno para mí equipo otro para el de él y otro para Javier Marcet, que también pidió otra CyberVision. Por supuesto en todas estas ventas y pedidos, no hubo el más mínimo problema, salvo en los Busters, que me dicen que les llegan en unos días, pero acompañados de los integrados que me fallaban y la CyberVision de Luis. Cuando llega la CyberVision, la probamos en mi equipo, y no va. En el de Luis fué sin problemas (salvo unos pequeños por tener Buster 9), el caso es que yo tenía anteriormente una Vortex GoldenGate 386 que me dejó de funcionar, debía de tener los Zorro algo tocados, pero el resto del ordenador funcionaba bien. El caso es que lo consulto con el de Informática 2021 y me dice que puede ser el buster, que cuando lo sustituya que puede que se arregle el problema. A la semana siguiente, y un día antes de vender el PC, se me jode el Amiga de nuevo. Lo enciendo, la pantalla se pone verde (amarillento), y el led de power parpadea. Llamo inmediatamente a Málaga, y me dicen que puede ser el Buster, que haya cascado del todo. Al día siguiente mando el ordenador para allí, a todo esto ya era enero, la tarjeta de CPU la había mandado en Noviembre. El ordenador lo mandé sin nada, prácticamente Placa Base, Caja y Disquetera, el caso es que lo prueban, y me dicen que el Buster Falla, que tan pronto como les llegue el Buster II que me lo ponen y que siguen probando que todo funcione. Pasan dos semanas, y los busters sin llegar, cuando llegan me dicen que lo han probado y sigue fallando, pero que la Placa de CPU ya está arreglada, luego me dicen que les falta una señal a la entrada de un integrado y no encuentran el fallo, que debe ser una resistencia o un condensador de los integrados en placa que ha cascado. De ahí a dos semanas más, me dicen que ya está arreglado, que era una resistencia, que la han cambiado y todo funciona. Pero de repente cambian la versión, y me dicen que la Placa de CPU que no tiene arreglo, que les había funcionado un poco y volvió a cascar, que el 68040 está "tocado" y que casca la placa. Les digo que no hay problema, que dispongo de otra, que me digan el importe y me manden el equipo y los 3 Busters, dos semanas y unas cuantas llamadas más tarde logro que se pongan de acuerdo en el precio, me cobran 15.000 pts (portes y las numerosas llamadas aparte). Además me dicen que solo me mandan un Buster, ya que los otros los han vendido a otra gente, cuando yo los había pedido hace más de dos meses!

Cuando llega el ordenador, cambio la placa de CPU por la de Luis (que funciona a la perfección), pongo la memoria y el Disco duro, el buster ya venía el II puesto, y me habían mandado el 9 como les había indicado. El caso es que el ordenador hace exactamente lo mismo, además revisando la placa, no se nota que le hayan tocado en ningún lado. Llamo inmediatamente y me dice el técnico que es imposible, que allí funcionaba, que no lo pudieron probar mucho por que no tenían más placas de CPU, pero que con la mía aguantaba un ratito antes de fallar. El caso es que le digo que le sale para allí ahora mismo, y que quiero que como mucho esté 15 días allí, ya que si allí funcionaba seguro que es una tontería. Para facilitar las cosas, se lo mado con la memoria chip puesta, con la placa de CPU de Luis, y todo perfectamente

conectado. Además le mando una carta de dos hojas explicando clara y concisamente todas las pruebas hechas y los resultados obtenidos. Lo probamos con dos placas de CPU, con 3 busters diferentes, con dos Simm de Chip diferentes, además todo ese material funciona sin problemas en el Ordenador de Luis. Los síntomas eran siempre los mismos, incluso arrancando sin el Buster puesto!!!

Además le digo, que si no pueden, o no les interesa económicamente, o no es capaz, o no dispone del material, o simplemente no quiere arreglarlo, que no hay ningún problema, me lo dice, me lo manda de vuelta, y me reintegra la diferencia de lo que me cobró y el precio del Buster, y no hay ningún problema, que aunque no entiendo lo del tiempo, comprendo que lo del Amiga es complicado.

El me dice que sin problemas, que en dos semanas lo arregla y lo prueba. El caso es que cuando llamo a la mitad de la segunda semana me vuelve a decir que ya está arreglado, que le queda probar que funcionen los Zorro y el Disco Duro y que por que sean dos semanas y dos días, no me voy a morir, que el queda más tranquilo. Eso fué hace más de un mes.

El caso es que seguí llamando una o dos veces a la semana, y me daban largas, me decían que ya estaba y que funcionaba todo bien, que me salía hoy mismo. Pero la siguiente vez que llamaba la excusa era siempre la misma, "me olvidé" o "me fui y mi compañero se olvidó". El Jueves pasado llamé y les dije que me lo enviaran sin falta. Como el martes no tenía noticia de él, llamé y me querían dar largas de nuevo. Me puse serio y pedí hablar con el responsable de la tienda. El caso es que el que yo había tomado siempre por el responsable "Carlos Cerván Conejo", al que le hice todas las transferencias bancarias de todo lo pedido a su tienda, no es el responsable, me dice que el responsable no está, y que llame más tarde. Le digo que no, que me llame él cuando llegue, pero que más les vale que me llame hoy mismo. A las seis de la tarde me llaman, por primera vez llaman ellos en más de 5 meses, y me dicen que es un tal Agustín, y que es el dueño. Le cuento toda la historia y el tío alucina, además le digo que la única opción que me dejan si no tengo aquí el ordenador antes del Viernes es la denuncia, y que se olvidaran de mí en lo que respecta a posibles compras.

El caso es que hoy Jueves 29, más de 6 meses después de la primera vez que lo mandé allí, me llega de nuevo mi A4000, y como ya me lo esperaba sigue haciendo lo mismo. Esta segunda vez, ni se molestaron en abrir la caja (o eso parece), por supuesto no me han devuelto el dinero. Mañana les haré mi última llamada para darles mi número de cuenta y que me hagan la transferencia, además voy a estudiar el caso con un abogado a ver si es posible una demanda, ya que me han dejado más de medio año sin una herramienta de trabajo.

La gran putada es que ahora lo único que funciona de mi querido Amiga 4000 es la memoria, la disquetera y el disco duro. Con lo cual no me queda otro remedio que aguantar con el PC que me tuve que montar en vista que lo del Amiga iba para largo. Espero que cuando tenga pelotas, todavía pueda comprarme un Amiga, de nuevo.

Si localmente tenéis un área de Amiga, hacer llegar esto.

Si alguien sabe cómo hacer llegar esto a Amiga Info y Amiga Agora, por favor mandarme un Net, o un mensaje en el Área.

Espero que nadie vuelva a picar con esos tios como piqué yo :-)

Hasta otra.

CLM



"Sin Pelos en la Lengua 2" por Jose M^a Barenys

INTERESANTE



Jose M. Barenys

Erase que se era, que a principios de la década de los 80 del siglo XX, en la región conocida como "Estados Unidos -aunque no demasiado- de Norteamérica" -para diferenciarse de las "otras Américas", claro- autonombro Gendarme del mundo, incluyendo al agujero de ozono, y todavía opuesto al "Oso Ruso", en pleno auge de la informática doméstica, a 2 locos maravillosos se les ocurrió crear una máquina que estaba destinada a revolucionar durante varios años el mundo de la informática a diversos niveles, incluyendo posteriores aplicaciones en los campos de la creación cinematográfica y televisiva del mismo siglo XX y en el posterior XXI, dicho producto, arajo la atención de una multinacional de dicho país que ya había tenido éxito con la creación de unas máquinas que estaban incluidas entre las mejores de la primigenia informática doméstica -del VIC 20 al CBM-64/128-, como ya os habréis imaginado, me refiero a la COMMODORE, extendida por todo el mundo.

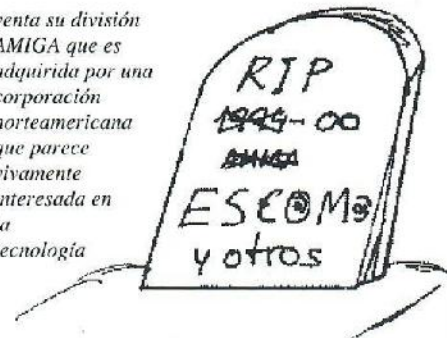
Estos ordenadores de 16 bits de capacidad, tenían el curioso -para los anglosajones- nombre de AMIGA, y se produjeron diversas series (1000, 500, 500+, 600, 2000 -y derivados-, 3000 -y el futuro, el potente 4000-).

Pero repentinamente, y debido a la estúpida e incomprensible quiebra de la COMMODORE, el AMIGA, que tenía en Europa -¡INCLUYENDO A ESPAÑA!- una de las zonas más fuertes a nivel de usuarios y creación, empezó a perder posiciones ante competidores como los PC y los productos manzaneros, lo que nunca debió haberse producido. Se produjeron escisiones en un intento de salvar al AMIGA, y sobre todo en Gran Bretaña y Alemania, se avivó el fuego de la creatividad y se mantuvo un elevado nivel de actividad amiguera, mientras la cosa, debido a intereses mafiosos y de tiburones informáticos decaía sobre todo en España, en favor de una "homogeneización" -como la leche- del mercado entre los peces y las manzanas mordidas.

La cosa se fue extendiendo con altibajos entre 1993/94 y 1995, año en el que tras una puja entre norteamericanos, asiáticos -nada fiables en el entorno AMIGA, pues sólo iban a por el nombre de la empresa que compró los AMIGA, dado que esta tenía una fuerte presencia en los círculos peceros-, y una empresa alemana, que tenía una fuerte presencia en Europa vendiendo ordenadores competidores del nuestro, se lo quedó la empresa alemana, y se dispararon las dudas y las esperanzas, se habló de grandes planes, y sobre todo en España, los que manteníamos la llama viva comenzamos a abrigar la deseada resurrección, recuperación y expansión, cuando nos topamos con los que habían ayudado a hundir al AMIGA en puestos de control y decisión en la nueva etapa. Guerra larvada entre los que queríamos el renacimiento, y aquellos que nuevamente iban tan sólo por el mercantilismo salvaje y el deseo de hacer dinero a cualquier precio... cuando de repente llegan noticias de que ESCOM no sabía exactamente que hacer con el AMIGA, y se había producido una división que intentaba salvar al AMIGA, y lanzar definitivamente los posibles nuevos productos.

Cuando todavía no habían pasado 100 días del sexto año de la década de los 90, llegan noticias sobre la pérdida de mercado de ESCOM, que pone en

venta su división AMIGA que es adquirida por una corporación norteamericana que parece vivamente interesada en la tecnología



AMIGA y en utilizar dicho sistema para aplicaciones televisivas. Esta empresa, dirigida por un ex-capitán de los U.S Marines tiene otros proyectos diferentes de los de AMIGA Technologies, y en Gran Bretaña, ha conmocionado al mundo AMIGA no muy positivamente, por lo que -y les hago publicidad sin que sirva de precedente ya que no se dignan anunciarse en nuestra publicación, y han tenido el caletre de decir el su último número que no sabían cual era el futuro del AMIGA en España pues no sabían a quien dirigirse para indagarlo, pese a que soy consciente de que recibieron publicidad y notificación de la existencia de esta AGORA-, ponen en marcha una campaña en la que solicitan -y me parece muy acertado, y todos deberíamos apuntarnos, o hacer desde esta publicación algo similar-, que a través de un impreso que aparece en cada ejemplar, los lectores envíen su firma y le demuestren al Boss de la mencionada empresa su preocupación por el AMIGA, y lo que sería a todas luces conveniente para su afianzamiento y expansión superando a los de por sí ya obsoletos peceros, sin olvidar sus aplicaciones en CD-Rom, o RV. Esta publicación anglosajona es la AMIGA MAGAZINE, y se puede encontrar en los quioscos si la solicitáis a vuestro quiosquero habitual, o intentad conseguirla a través de alguien que ya la tenga, o de alguna de los distribuidores de esta AGORA, que alguno la tiene, o sabe donde encontrarla. El precio de dicha publicación, que para los que no la conozcan incorpora discos de creación musical, de programación, de cálculo, o de diseño gráfico, es de alrededor de 1.275 ptas. dependiendo del precio que quiera ponerle la distribuidora COEDIS -vendría a salir en origen por unas 1070 ptas.-.

¿Porqué toda esta historia?... no se si me tomaréis por loco o visionario lo cual me importa bien poco, pues estoy curado de espanto-, pero creo que, a nivel mundial, el AMIGA tiene algo, y esto es que puede resistir las peores crisis que quieran hundirlo, y podríamos extrapolar al mundo informático la maldición que acabó con Carnavon y Carter -y no hablo del ex-presidente manisero de USA- allá por los felices 20 y que ha sido motivo de libros y películas -no entraré en el tema, pero me refiero a la Maldición de Tutankhamon-. Sí, no mires estas líneas con esa cara, estimados/as amigueros/as, no me he vuelto loco.



VISCORP

VISUAL INFORMATION SERVICE CORP

EXISTE UNA MALDICION EN EL MUNDO DEL AMIGA, QUE TIENE LA CURIOSA PARTICULARIDAD DE HUNDIR A AQUELLOS QUE SOLO BUSCAN APROVECHARSE DEL AMIGA Y DE SUS USUARIOS, y convendría que los nuevos amos de nuestro querido ordenador lo tuviesen en cuenta. Y SI NO OS LO CREEIS, OBSERVA LO QUE RECIENTEMENTE HA SUCEDIDO EN ESTE PAIS CON CIERTOS SUJETOS QUE NOS ESTABAN MANGONEANDO, así como a ESCOM.

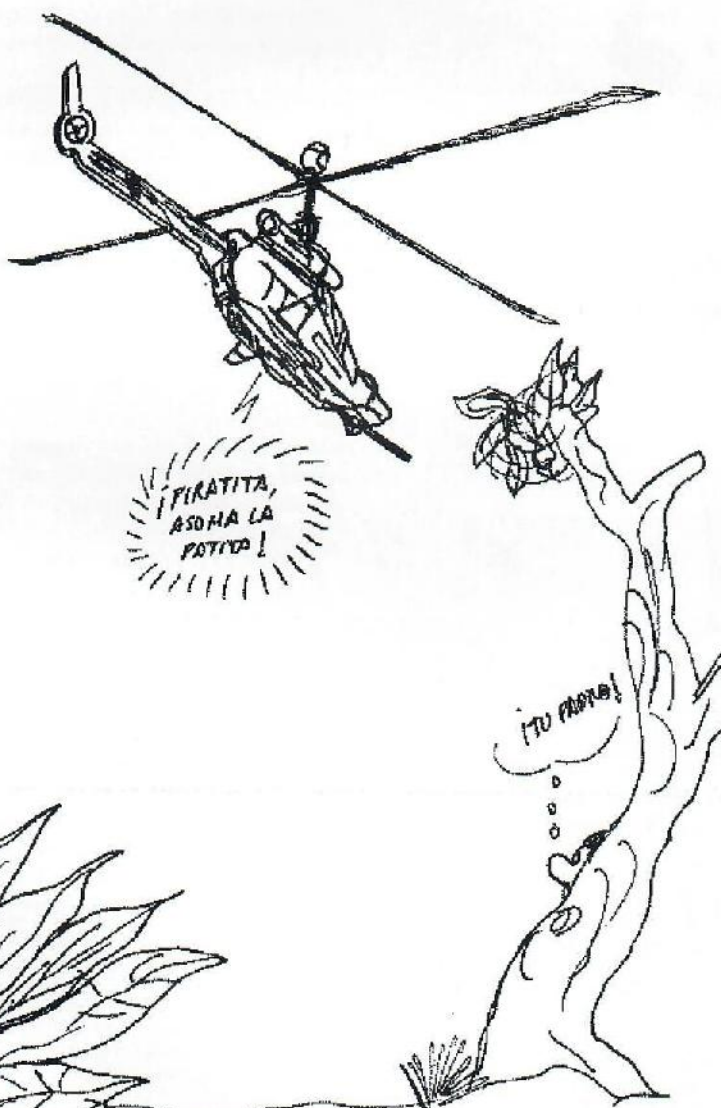
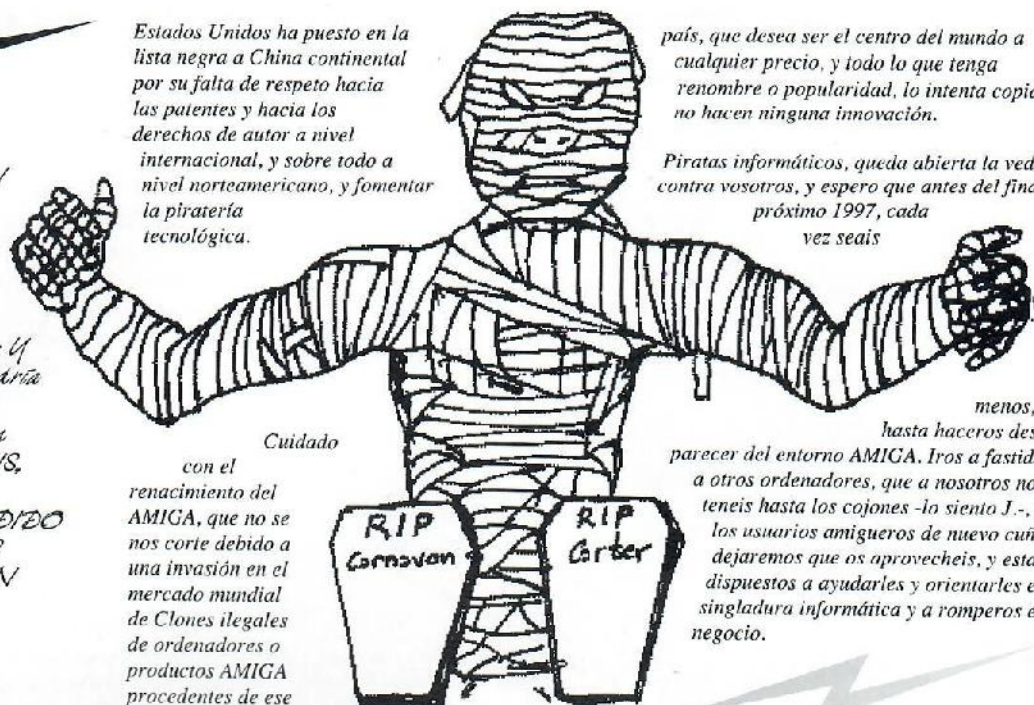
Estados Unidos ha puesto en la lista negra a China continental por su falta de respeto hacia las patentes y hacia los derechos de autor a nivel internacional, y sobre todo a nivel norteamericano, y fomentar la piratería tecnológica.

país, que desea ser el centro del mundo a cualquier precio, y todo lo que tenga renombre o popularidad, lo intenta copiar, y no hacen ninguna innovación.

Piratas informáticos, queda abierta la veda contra vosotros, y espero que antes del final del próximo 1997, cada vez seáis

Cuidado con el renacimiento del AMIGA, que no se nos corte debido a una invasión en el mercado mundial de Clones ilegales de ordenadores o productos AMIGA procedentes de ese

menos, hasta haceros desparecer del entorno AMIGA. Iros a fastidiar a otros ordenadores, que a nosotros nos teneis hasta los cojones -lo siento J.-, y de los usuarios amigueros de nuevo cuño no dejaremos que os aprovecheis, y estamos dispuestos a ayudarles y orientarles en su singladura informática y a romperos el negocio.



Noticias de Atlanta: por chulería, esnobismo, y gilipollez congénita, IBM puede perder -ojalá a favor del AMIGA- en las próximas fechas, una cierta tasa de mercado, dado que el sistema que han puesto a punto para dar información a los enviados internacionales -y propios- a las desastrosas olimpiadas -creo que las de Barcelona permanecerán como las mejores durante bastantes ediciones- recientemente celebradas, ha sido una catástrofe, pese al ofrecimiento del sistema utilizado en Barcelona. ¿Virus, o falta de capacidad de los modelos puestos a disposición del Comité Des-organizador de Atlanta?, sea lo que sea, los AMIGA hubiesen estado a la altura de las circunstancias y habrían pasado la prueba con CUM LAUDE.

Ultima propuesta: ¿Qué os parecería la realización de un concurso para elegir a la Mascota española del AMIGA?, lo digo por que la que aparece en el calabozo informático es excesivamente DISNEYANA, y norteamericana para más señas, y algo infantiloides. Yo propongo un personaje natural, y que gustará a muchos: mi elección es ELSA ANKA... por sus buenas razones.

Por cierto, ¿no creéis que el Calabozo informático es excesivamente acogedor y amable?... ayudadme a hacerlo más siniestro para los cabestros que todavía abundan desgraciadamente en nuestro entorno, y que merecen estar en dicha sección, y a los que todos conocéis.

Final de elucubraciones en la calurosa tarde del 29 de julio del sexto año de la década final del milenio.

J.M.B.M

© JMBM
1996



UNA SECCION DE José Ma. Barrenys

Tercera edición -introduccion-

Verano, época de sequía, incendios forestales provocados por descerebrados o por oscuros intereses, quemaduras solares en los cuerpos de pijoslas y de extranjeros langosteros, que tras aprovecharse de nuestros productos, se burlan de nuestras gentes, lenguajes, cultura y gastronomía -tras darse unas comilonas vomitivas-, así como de vertidos incontrolados de sustancias contaminantes en los mares, de cortes de agua inmisericordes, de presentaciones de pretemporada de equipos de fútbol... y de refritos de T5, a3TV, y de la pésima parrilla televisiva de TVE -¡podemos disfrutar en estas fechas de 2 series en las que nuestro querido AMIGA es protagonista casi exclusivo, en algunos casos sobre unos actores sobreactuados, o sobre un argumento insalvable, aunque no sea el caso, y que por si no lo habéis adivinado son "SeaQuest", en su tercera reposición, y "Babylon 5", con retraso de un año -de las autonómicas, y sobre todo de mis 2 canales favoritos, no voy a hablar porque lo que emiten me interesa, cuernos.

¿Porqué en el Calabozo informático hablo de cuestiones tan banales?, es muy sencillo. Dejando de lado la idiosincrasia comercial de las casas desarrolladoras de software y hardware para AMIGA -a los peces y a las manzanas mordidas que les den por el saco-, no entiendo como es posible que en dos de las temporadas en las que los amigueros de todo el planeta deberían disfrutar de gran cantidad de productos -y me refiero a la estación estival, desde junio hasta septiembre en muchos casos, y a las fechas navideñas-, no se inunda de publicidad televisiva y gráfica el mercado mundial. Esperemos que con los nuevos dueños del cotarro, empecemos a disfrutar de nuevos materiales, y de las deseadas reposiciones de materiales que publicados en USA, Gran Bretaña y Alemania, no han llegado a otros mercados, e incluso de versiones AMIGA de programas que hasta ahora sólo han podido disfrutar -¡snif!- los usuarios de sistemas enemigos (¡A MUERTE CON ELLOS, ASI LES INFECTEN LOS VIRUS!).

Desde este rincón siniestro para los que dañen al AMIGA, no dejaremos de vigilar a la nueva corporación dueña del AMIGA, y que sepa que si se pasa de listo, o no hace lo que los usuarios de AMIGA deseamos, le vamos a llevar ante la corte de usuarios, y le vamos a empujar -aunque también podemos advertirle sibilina y amigablemente, e incluso animarle.

Como supongo que la participación en las diversas secciones, sobre todo en esta que está abierta a vosotros, y es casi más vuestra que mía, es de hecho nula, voy a tener que seguir azuzándoos, pero pasemos a lo que interesa.



AMIGA
PARA
SIGAMOS

CADENA PERPETUA:

POR ESTUPIDEZ CONGENITA Y MERCANTILISMO DESCARADO, son candidatos, dada su actitud contra el AMIGA y sus usuarios, tanto a nivel mundial como local -o nacional si lo prefiere algún espíritu inflamado-, a ser declarados reos, o ciudadanos permanentes de esta sección, con todos los deshones, vilipendios, insultos, admoniciones, impuestos, tasas y gabelas -¡Al Tártaro- y no me refiero al bistec -con todos ellos-, las siguientes entidades y personajes: ESCOM, puntitomeia -captáis el juego de palabras, supongo- en Quimet de la costa, y chica -colega. no me entero de nada- otro par de juegos de palabras, que supongo habréis descifrado con la brillantez de las 2 o 3 neuronas que se os despiertan por estas fechas.



Los cargos contra ellos y sus reconocidas actitudes, atentando contra el mejor sistema informático que la mente humana ha creado -y lo digo completamente en serio, yo con el AMIGA no bromeo- les han hecho acreedores de ir directamente y sin pasar por los otros niveles, al nivel de CADENA PERPETUA, aunque algunos, como en el caso de los piratas informáticos, estarían mejor en el CADALSO INFORMÁTICO. Francamente, y de motu propio y completamente particular, deseo que nunca más vuelvan a asomar sus jetas ni intenciones, ya sea directa o indirectamente, en el entorno AMIGA, sea a niveles nacionales, o internacionales. Tal vez haya que ampliar las celdas o bien poner anexos, pues entre los piratas informáticos, las distribuidoras que no cumplen aunque prometen, las casa creadoras de software que no quieren darse por aludidas del renacimiento de un sistema informático que pocos años antes les hizo darse a conocer internacionalmente en muchos casos y en otros asomarse al mercado, haciéndoles ganar dinero y prestigio y que en algunos casos -como el de ciertas publicaciones del ámbito lúdico que ahora no voy a nombrar porque no me da la gana-, les ha faltado tiempo para enterrar y poner la esquela.

Vaya mi
más sincero respeto para los usuarios que a nivel
individual o en círculos desgraciadamente restringidos han mantenido
viva la llama del AMIGA, intentando dar a conocer pese a todo, las
bondades de nuestro querido sistema. Os animo a relacionaros, aquí
nos tenéis...

Y respecto a los que débiles de espíritu, o por esnobismo -puedo entender que lo hayan hecho empujados por necesidades laborales o de estudio, pero que dejen totalmente de lado al AMIGA es imperdonable- se han pasado a la competencia, espero que se hayan dado cuanta de la metedura de pata hasta las cejas, y os digo de todo corazón... **¡JODEROS, CAPULLOS, Y QUE OS DEN MORCILLA ALIÑADA CON ACEITE DE COLZA DESNATURALIZADA CON GUARNICION DE TROZOS DE LAS FOTOS DE INTERVIU EN LAS QUE APARECIA EL ROLDAN EN CALZONCILLOS, Y PARA DIGERIRLO TODO, QUE OS DEN UN CUBATA DE SALFUMAN CON SALSA DE TABASCO!.**

Como supongo que en este número habrá secciones y noticias de mayor interés que mis dos secciones, doy por terminada mi intervención a la espera de que alguno de vosotros (¿?), envíe a la redacción, ya sea vía fax, Internet, o recurriendo a la clásica galaxia Guttemberg, sus opiniones, sugerencias o críticas -¿COMO, CRITICARME A MI, QUIEN ES EL OSADO QUE APRECIA TAN POCO SUS MENINGES Y SU CEREBRO (O LA OSADA, NO DISCRIMINO)?- a las diversas secciones de esta, vuestra AGORA, y sobre todo a ésta que está hambrienta de nuevos reos o ideas.

Hala, a ver si el próximo año ya somos mensuales, oficiales y con el nivel de publicaciones internacionales del AMIGA. Y al que diga que no sabe con quien hablar para saber por donde va el AMIGA en esta piel de toro e islas próximas, ya le enviaremos un ejemplar de esta revista, o le diremos con quien puede hablar... you understand, AMIGA Magazine?



Pues eso, hasta la próxima, y pensad que de vosotros depende que se tenga en cuenta al usuario AMIGA, tanto en este país de países, como en zonas adyacentes -o en otros países-, y la futura expansión de nuestro sistema, así como su capacidad y flexibilidad frente a crisis peores que la que hemos padecido recientemente.

J.M.B.M

F
L
C
A
L
A
B
O
Z
O

Curso de ANSI C (IV) por Javier G. Lete



Javier G. Lete

Nota previa: Punteros; posiblemente, el tema más complicado del lenguaje C.
(- ¡ Claro, Carls ! - Por supuesto, Berg).

PUNTEROS



Siempre que hacemos programas en cualquier lenguaje de programación, se guardan los datos en la memoria del ordenador.

Pues bien, una variable puntero, a diferencia de las variables normales, en vez de guardar un dato, guarda una posición de memoria (dirección de memoria).

De todas formas, vamos a los ejemplos. :-)

Descripción del ejemplo 18:

```
int var = 12, *punvar;
```

OTROS SISTEMAS DE NUMERACIÓN

Todos estamos acostumbrados a utilizar un sistema decimal, en el que los dígitos que se utilizan van del 0 al 10, pero a veces, al trabajar con ordenadores sobre todo, surgen otros sistemas de numeración que son incluso más apropiados.

Pequeño apunte sobre el sistema binario

En el sistema binario, sólo hay dos dígitos: 0 y 1. En los ordenadores es el que realmente se utiliza, ya que todo funciona como interruptores. Se comprueba si pasa corriente (1) o no (0).

Para contar en este sistema, se utilizan las mismas normas que en el decimal, sólo que con menos dígitos. Se utilizan todos los dígitos en orden, y cuando se acaban, se añade otro a su izquierda, y se vuelve a empezar en la columna en la que se estaba.

Los números equivalentes a contar del 0 al 15 en decimal van así: 0, 1, 10, 11, 100, 101, 110, 111, 1000, 1001, 1010, 1011, 1100, 1101, 1110, 1111.

Como se puede comprobar, el sistema binario es un poco engorroso, ya que sólo contando hasta el 15, se llegan a cuatro cifras. Imaginaos lo que ocurre cuando llegas a cantidades como 4Gb... 8-o

Por ello se utiliza también otro sistema:

SISTEMA HEXADECIMAL

Aquí hay 16 dígitos: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F. Las normas son iguales que en cualquier sistema. Por ejemplo, contando de 0 a 255 en hexadecimal sería así: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 1A, 1B, 1C, 1D, 1E, 1F, 20...2F, 30...3F, ..., 9F, A0...AF, B0...BF, ..., FE, FF.

La ventaja que tiene este sistema sobre el decimal, aparte de que necesita menos espacio para representar un número, es que tiene una equivalencia directa con el sistema binario. Por ejemplo:

A6 -> A (hex) = 10 (dec) = 1100 (bin); 6 (hex) = 6 (dec) = 0110; A6 (hex) = 1100 0110

```
/* Listado 18 */
```

```
#include <stdio.h>
```

```
main()
```

```
{
```

```
    int var = 12, *punvar; /* '*' -> Declaración de puntero */
```

```
    punvar = &var; /* '&' -> Dirección de */
```

```
    *punvar = 3; /* Equivale a var = 3 /* '*' -> Contenido */
```

```
    printf ("punvar = %x, *punvar = %d, var = %d, &var = %x\n", punvar,
```

```
};
```

Declaramos e inicializamos una variable normal var con valor 12, y declaramos un puntero a variables enteras. (*)

Como se puede observar, la diferencia entre una declaración de una variable normal y una variable puntero, es que esta última en la declaración va precedida por un asterisco (*).

```
punvar = &var;
```

Aquí asignamos a la variable punvar la dirección de la variable var. Para indicar que estamos pasando una dirección, y no un valor, se precede var de un "ampersand" (&).

A un puntero no se le puede asignar un valor constante a secas, ya que esto no es recomendable en una buena programación, y menos bajos un sistema operativo como el del Amiga, ya que al ser multitarea, se pueden destrozarse datos accidentalmente que corromperían el sistema, y probablemente nos lanzaran al Software Failure más estrepitoso.

```
int var = 12, *punvar = &var;
```

Esta línea también se podría haber usado en vez de las dos anteriores, ya que hace lo mismo que dichas líneas.

Es MUY importante notar que el asterisco en esta línea es de declaración de variable. Se identifica porque la línea comienza por un tipo de variable. Os lo aviso, porque ahora viene algo que si no entendéis lo anterior por adelantado, os puede liar bastante.

```
*punvar = 3;
```

El asterisco utilizado en esta línea, no es lo mismo que en la anterior. Ahora dicho asterisco no es para declarar una variable, sino para referenciar al contenido de la dirección de memoria apuntada por él.

```
printf ("punvar = %x, *punvar = %d, var = %d, &var = %x\n", punvar, *punvar, var, &var);
```

Aquí mostramos lo siguiente:

- punvar: dirección de memoria de var
- *punvar: contenido de la dirección de memoria va (que es igual a var)
- var: contenido de la variable var
- &var: dirección de la variable var

Como se puede comprobar (y debe ser) el valor de punvar=&var y el valor de *punvar==var.

El código %x sirve para mostrar valores en el sistema hexadecimal. Para una aclaración sobre ello, mirar el cuadro adjunto.

Para entender mejor los punteros y las direcciones de memoria, voy a poner un ejemplo: supongamos que las direcciones de memoria son cajones etiquetados, como los de un archivo.

Cuando un programa guarda un valor de una variable, lo mete dentro de un cajón libre. Pongamos que la variable var está asignada a un cajón llamado "70000000", y el valor, según nuestro programa va a ser 3. Ese 3 se guardará en el cajón "70000000". Cuando el programa busca el valor de var, lo busca en el cajón "70000000".

¿ Qué ocurre con los punteros entonces ?

Llega la variable punvar que la hemos designado para que guarde en vez de valores, las direcciones de dichos valores. Dicha variable es asignada a otro cajón, que puede ser por ejemplo "7000000A".

Cuando a una variable normal se la precede de un "ampersand", lo que ocurre es que no se habla de lo que contiene su cajón, sino de cuál es la etiqueta de dicho cajón.

En nuestro ejemplo hacíamos esto:

```
punvar = &var;
```

Aquí lo que ocurre es que cogemos la etiqueta de cajón de var ("70000000") y la guardamos en el cajón asignado a punvar ("7000000A").

ERROR COMUN: Confundir el asterisco de declaración de puntero, con el operador de contenido

RESULTADO: imprevisible. Desde valores extraños hasta cuelgues del ordenador

Cuando a una variable puntero se le preceda de un asterisco, lo que hace el programa es mirar lo que hay dentro del cajón de la variable e ir a buscar el cajón indicado dentro del cajón del puntero.

Para entenderlo mejor, ya que entiendo que lo dicho anterior es un poco lioso, pero con el ejemplo se entiende bastante mejor.

*punvar = 3;

punvar está en el cajón "7000000A". Dentro de dicho cajón está el valor/etiqueta "70000000" (que corresponde a la etiqueta de la variable var). Lo que hace con el asterisco, es mirar la etiqueta guardada dentro del cajón "7000000A" que es "70000000", y se va a dicho cajón a guardar el valor 3.

Si os fijáis, es completamente equivalente a introducir el valor directamente en var.

(Para ayudar un poco a la comprensión de todo este lío de cajones, mirar el esquema adjunto).

En este momento algunos me podrían decir que es una tontería liarse tanto para hacer algo que se puede realizar más fácilmente sin tanto lío. ¿De qué puede servir tanta vuelta para acceder a un mismo valor?

Más adelante se comprobará que hay cosas imposibles de realizar sin notación de punteros.

En el siguiente ejemplo (19) podréis comprobar una de las cualidades de los punteros. Este listado es una modificación del listado 9:

```
int area(int lado);
```

Esta es la declaración antigua de la función area, que ya fué descrita en su correspondiente capítulo. Esta función va a recibir una variable de tipo entero. Esta forma de pasar datos a las funciones se llama "Paso de parámetros por valor".

```
int parea(int *punlado);
```

```
/* Listado 19 */
```

```
#include <stdio.h>
```

```
int area(int lado); /* Prototipo de la función area */
```

```
int parea(int *punlado);
```

```
main()
```

```
{
```

```
    int x;
```

```
    puts ("Programa para calcular áreas de cuadrados.");
```

```
    printf ("Introduzca el lado del cuadrado: ");
```

```
    scanf ("%d", &x);
```

```
    printf("El área del cuadrado cuyo lado es %d es igual a %d\n", x, area(x)); /* Aquí se utiliza directamente la función area */
```

```
    printf("x = %d\n\n",x);
```

```
    printf("parea = %d\n",parea(&x));
```

```
    printf("x = %d\n\n",x);
```

```
    puts("Se acabó. ;-)\n");
```

```
}
```

```
int area(int lado) /* Declaración de la función */
```

```
{
```

```
    puts ("Ejecutando función area");
```

```
    return (lado = lado * lado); /* Devolución de resultado */
```

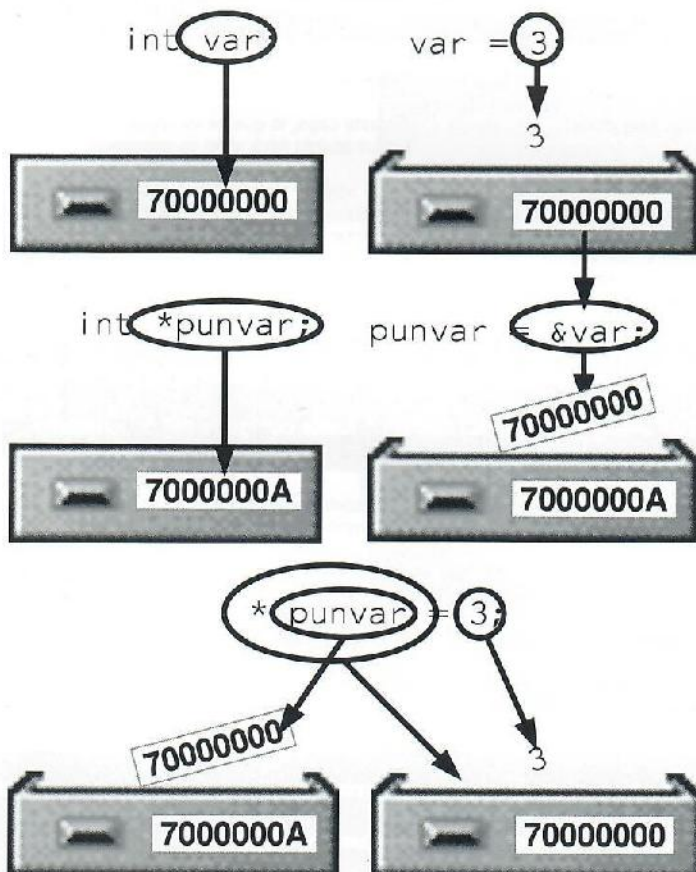
```
}
```

```
int parea(int *punlado) /* Declaración de la función */
```

```
{
```

```
    puts ("Ejecutando función parea");
```

```
    return ((*punlado) = (*punlado) * (*punlado)); /* Devolución de resultado */
```



Esta nueva declaración, corresponde a una nueva versión de la función, que va a recibir un puntero (dirección) a un entero.

Esta otra forma de pasar datos a una función se llama "Paso de parámetros por referencia".

```
scanf ("%d", &x);
```

Aquí si os fijáis, veis un caracter que ahora quizás lo relacionais con la notación de punteros. Antes os preguntaríais por qué narices teníais que poner ese signo ('&'). Ahora os podéis imaginar (con bastante acierto) que lo que está haciendo es pasar una dirección, en vez del valor. Más adelante trataremos sobre ello.

```
printf("El área del cuadrado cuyo lado es %d es igual a %d\n", x, area(x));
```

Función area, sin ninguna modificación sobre el listado original. Manda el valor de x para realizar el cálculo del área.

```
printf("x = %d\n\n",x);
```

Después de haber sido ejecutada, evidentemente, x se mantiene con el mismo valor que tenía anteriormente.

```
printf("parea = %d\n",parea(&x));
```

Ejecutamos ahora la versión que funciona a través de punteros...

```
printf("x = %d\n\n",x);
```

... ¡pero ahora extrañamente la x ha cambiado de valor, y de hecho, ahora contiene el resultado !

¿ A qué es debido esto ?

Sigamos leyendo en el listado las declaraciones de cada función:

```
int area(int lado)
```

Como antes hemos dicho, area es una función que recibe un valor entero (con el que se trabajará en la variable lado) y devuelve un entero.

```
return (lado = lado * lado);
```

Devuelve el valor de la variable lado, que ha sido calculada como la multiplicación de ella por sí misma.


```

/* Listado 20 */

#include <stdio.h>
#include <ctype.h>

void analiza(char linea[], int *letra, int *espacio);

main()
{
    int letras, espacios;
    char introducido[80];

    printf("Introduce una línea para analizar:\n");
    gets(introducido);

    analiza(introducido, &letras, &espacios);

    printf("El texto introducido \"%s\" tiene %d letras y %d espacios.\n",
        introducido, letras, espacios);
}

void analiza(char linea[], int *letra, int *espacio)
{
    char c;
    int cont;

    *letra = 0;
    *espacio = 0;

    for( cont=0; (c=toupper(linea[cont]))!='\0'; cont++)
        if (c==' ') ++ *espacio;
        else if (c>='A' && c<='Z') ++ *letra;
}

```

Si os fijáis en ningún momento se ha tocado la variable x.

int pareo(int *pulado)

En esta ocasión, la función pareo devuelve también un entero, pero recibe un PUNTERO a un entero. En nuestro caso particular, recibirá la dirección de la variable x (en nuestro símil, la etiqueta del cajón donde está guardado el valor de la variable x).

return ((*pulado) = (*pulado) * (*pulado));

Ahora el resultado del área del cuadrado se calcula a través del contenido de la dirección a la que apunta pulado, que es precisamente la dirección de x, con lo cual, estamos cambiando el valor de x indirectamente.

Por esto, al terminar dicha función, el valor de x ya varía, ya que su propio área de memoria ha sido modificado desde la función pareo, a través de su puntero pulado.

Esto abre una posibilidad a las funciones que hasta ahora era impracticable. Podemos realizar ahora funciones que devuelvan más de un sólo valor, haciendo esto a través de punteros, al igual que lo hace pareo, pero añadiendo más variables.

Vamos a poner un ejemplo de una función que devuelve dos valores (listado 20):

#include <ctype.h>

Vamos a utilizar una función de conversión de tipos de letra, y su descripción viene en este fichero de cabecera.

void analiza(char linea[], int *letra, int *espacio);

Declaramos la función.

int letras, espacios;
char introducido[80];

Variables del programa main.

gets(introducido);

ERROR COMUN: Olvidar que la variable origen en un paso de parámetro por referencia pueda haber cambiado

RESULTADO: Errores debidos a valores diferentes de los esperados en la variable

Cogemos el texto...

analiza(introducido, &letras, &espacios);

... para enviarlo a la función analiza.

Mandamos la dirección de introducido, letras y espacios. (No hay ninguna equivocación: introducido no tiene el signo '&'. Esto se entenderá más adelante en este capítulo, cuando hablemos de la relación entre cadenas de caracteres y punteros).

ERROR COMUN: Olvidar el asterisco cuando se van a pasar parámetros por referencia

RESULTADO: Imprevisible. Desde valores extraños hasta cuelgues del ordenador

printf("El texto introducido \"%s\" tiene %d letras y %d espacios.\n", introducido, letras, espacios); }

Mostramos los resultados, almacenados ya en las variables que enviamos a la función, a tal efecto.

void analiza(char linea[], int *letra, int *espacio)

Abrimos la descripción de la función, que recibirá un array de caracteres (linea) y dos punteros a enteros (letra y espacio).

ERROR COMUN: Olvidar que los nombres de arrays ya representan direcciones, y pasarlos por el operador '&'

RESULTADO: Imprevisible. Desde valores extraños hasta cuelgues del ordenador

*letra = 0;
*espacio = 0;

Inicializamos los contadores. Esto también lo podíamos haber hecho en el programa principal, con sus variables letras y espacios.

for (cont=0; (c=toupper(linea[cont]))!='\0'; cont++)

Preparamos un bucle para repasar todo el array de caracteres. De paso, aprovechamos el C para convertir a mayúscula cada letra.

El C analiza la condición del for de la siguiente manera (supongamos que va por el tercer carácter (número 2) y es una letra 'a'):

```

cont -----> 2
linea[cont] -----> 'a' (linea[2])
toupper(linea[cont]) --> 'A' (toupper('a'))
c=toupper(linea[cont]) -> c = 'A'

```

Como podéis ver, todo es cuestión de ir analizando los paréntesis de dentro a fuera. Todo esto se puede hacer en pasos, pero hace que el programa se haga más largo. Es conveniente ir acostumbrándose a estas expresiones, ya que en listados de C de Amiga sobre todo, se encuentran muy a menudo.

Sigamos con el programa en sí.

```

if (c==' ') ++ *espacio;
else if (c>='A' && c<='Z') ++ *letra;

```

En el caso de que el carácter en el que nos encontramos sea un espacio, incrementamos el contenido del puntero espacio.

Si no es un espacio, se comprueba que sea una letra, y se incrementa su contador correspondiente.

Es importante hacer notar que en el caso de poner la línea así, no funcionaría como deseamos:

*letra ++

En este caso, lo que se incrementa es la dirección a la que apunta letra, y no su contenido.

Aquí voy a hacer otra anotación: cuando un programa no hace lo que debiera, lo recomendable es poner varios printf por todo el programa que escriban el valor de las variables, y cuando se trabaja con punteros, se debe mostrar tanto el puntero en sí, como el valor que contiene.

Para comprender la relación entre los operadores de pre/postdecremento mirar al ejemplo x.



PUNTEROS Y ARRAYS
(Interrelación impropuesta)

Como ya he comentado antes, la relación entre punteros y arrays es muy estrecha. Tanto que hasta se pueden cambiar las notaciones de arrays por las de punteros.

WARNINGS, ERRORS Y ANIMALES VARIOS

Los compiladores de C, suelen tener dos tipos de errores: uno es el WARNING, que como bien dice la palabra (para el que sopa inglés) es una advertencia, la cual posiblemente no conlleve un problema muy serio, que permite que la compilación llegue a su fin, aunque puede indicar algún error que en tiempo de ejecución no sea deseable; el otro tipo es el ERROR, que cuando aparece, significa que no se puede seguir la compilación por haber un error suficiente como para no poder dar un ejecutable.

Como regla general, recomiendo que en los compiladores se activen TODOS los indicadores de ERROR y WARNING, y se procure que los listados compile sin dar ningún error ni warning, o por lo menos evitarlos en la medida de lo posible. En programas pequeños, no es muy necesario, pero cuando el programa crece, ya puede que no se controle si el warning es realmente un indicativo de un problema serio o no.

En realidad el asunto es tan simple como esto: el nombre de un array es el puntero a su primer elemento. Por ejemplo, en un array unidimensional sería igual:

`&x[0] &x[1] &x[i] x[0] x[1] x[i]`

que

`x (x+1) (x+i) *x *(x+1) *(x+i)`

En un programa se pueden utilizar indistintamente cualquiera de las dos notaciones... excepto en las inicializaciones de los arrays. Al inicializar un array se hace una reserva de memoria automáticamente. Si se crea un array por notación puntero, no se realiza esa reserva automática de memoria, y sería necesario hacerlo "a mano".

Hasta aquí parecían todo problemas, y no daba la impresión de que sirvieran para darnos nuevas posibilidades en la programación, que es lo que nos interesa.

Pues bien, al fin vamos a comprobar una de las ventajas de los punteros: permiten reservar dinámicamente la memoria.

...



¡ Ah, queráis que hable en castellano ! :-D

A todas las formas de guardar los datos en memoria que hemos dado hasta antes de los punteros, se le llama "Reserva de memoria estática", ya que la memoria donde se guardan las variables se reserva antes de ejecutar el programa en sí, y no se puede modificar mientras se ejecuta dicho programa. Ello nos impide dar tamaño a un array según quiera el usuario. Es decir, que nos veríamos obligados o a limitar al usuario a un tamaño máximo pequeño (para ahorrar memoria), o a dar un máximo muy alto (que en la mayoría de los casos no sería necesario).

/* Listado 22 */

#include <stdio.h>

main()

{

int indice;

char *nombres[] = { "Cero", "Uno", "Dos", "Tres", "Cuatro" };

for (indice = 0; indice < 5; indice++) puts(nombres[indice]);

}

Ahora llegan los punteros, y por fin podemos reservar la memoria según se necesite en cada caso, de manera que sólo se utilizará en cada momento la memoria necesaria.

Bueno, para que lo veais más claro, ejemplo 21:

#include <stdlib.h>

Viene aquí el prototipo de la función malloc, que veremos dentro de poco.

int i, tamarray, *array;

Como se puede comprobar, la declaración de un array de punteros (a enteros en este caso) es equivalente a la declaración de un puntero normal del mismo tipo.

scanf("%d", & tamarray);

Pedimos el tamaño del array. (Como ya hemos dicho, scanf necesita la dirección para introducir el valor de tamarray).

array = (int *) malloc(tamarray * sizeof(int));

Esta línea es la que busca en tiempo de ejecución un bloque de memoria suficiente para poder albergar el array que desea el usuario.

La función que lo hace se llama malloc, y de argumento utiliza el número de elementos del array (tamarray) por el tamaño en bytes de cada uno (sizeof(int)), ya que la función malloc necesita como entrada el número de bytes que se quieren reservar.

Ahora bien, ¿ qué pinta ese (int *) ?

Como la función malloc debe devolver distintos tipos de puntero, según necesitemos, no se le puede poner uno por defecto, y lo que se decidió es ponerle que el valor es void. ¿ No devuelve entonces ningún valor ? La respuesta es que sí lo devuelve, pero hay que hacer una conversión de tipos, y eso se hace precediendo la función del tipo que queramos que utilice entre paréntesis (en este caso, puntero a entero). Aunque no se pusiera esta conversión el programa funcionaría, pero daría unos warnings (mirar cuadro adjunto sobre el tema) en los compiladores, ya que son muy cuidadosos con estas cosas. Hay que tener en cuenta que en el Amiga los punteros se utilizan muchísimo, y el más leve warning, es probablemente un error de programación.

scanf("%d", array + i);

Al pedir el dato, lo hacemos en la dirección del array, más la posición de cada elemento. Es equivalente a:

scanf("%d", &array[i]);

/* Listado 21 */

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

main()

{

int i, tamarray, *array;

printf("Introduzca el tamaño para el array: ");
scanf("%d", & tamarray);

array = (int *) malloc(tamarray * sizeof(int));

for(i = 0; i < tamarray; i++)

{

printf("array[%d] = ", i);
scanf("%d", array + i);

}

putchar('\n');

for(i = 0; i < tamarray; i++)

printf("array[%d] = %d\n", i, *(array + i));

}

printf("array[%d] = %d\n", i, *(array + i));

Aquí mostramos los valores del array. Su equivalente en notación array es el siguiente:

printf("array[%d] = %d\n", i, array[i]);

Lo que sí se puede hacer, es inicializar un array en forma de puntero sin necesidad de hacer malloc. Es decir, que se puede hacer tanto esto:

char texto[]="Texto de prueba";

como esto:

char *texto="Texto de prueba";



PEQUEÑOS COMENTARIOS SOBRE LOS PUNTEROS

Para completar los conocimientos sobre punteros, saber que cuando haces lo

siguiente:

puntero + 1

se incrementa la dirección tantos bytes como el sizeof del tipo de puntero.

Es decir:

int *puntero, x;

puntero = &x;

printf("Puntero: %x, Puntero + 1: %x\n", puntero, puntero + 1);

Esto nos daría como resultado, por ejemplo:

Puntero: 70000000, Puntero + 1: 70000004

Como se puede comprobar ha avanzado tanto como el tamaño del tipo entero (sizeof(int)) que son CUATRO bytes (en el DICE de DP por ejemplo).

Otra operación que se puede hacer con los punteros es restarlos entre sí, para obtener la distancia que hay desde uno a otro de sizeof(tipo) en sizeof(tipo).

También se pueden comparar los punteros entre sí.

No se les puede asignar directamente ningún valor, excepto NULL ("0"), que suele servir para hacer comprobaciones de error.



PUNTEROS Y ARRAYS MULTIDIMENSIONALES

Vamos a poner ejemplos y acabamos antes :-):

```
int (*x)[10]; int (*y)[10][20];
```

es igual que

```
int x[5][10]; int y[5][10][20];
```

y

```
(*('x+2)+5)
```

es igual que

```
x[2][5]
```

Como en los otros arrays también si se declaran en forma de puntero, también hay que reservar memoria en tiempo de ejecución, pero no vamos a seguir con ello, ya que no es algo que se utilice muy a menudo.



ARRAYS DE PUNTEROS

Este tema es bastante interesante, sobre todo aplicado a cadenas de texto.

Recordemos que las cadenas se pueden representar tanto así:

```
char texto[] = "Texto";
```

como así:

```
char *texto = "Texto";
```

¿ No sería buena idea poder tener un array de cadenas de caracteres de diferentes longitudes ? Si las cadenas son de longitudes muy diferentes, se ahorraría bastante memoria, al no tener que reservar para cada una la longitud de la mayor.

Pues exactamente esa es una de las aplicaciones de

los arrays de punteros. Veamos el ejemplo 22:

```
char *nombres[] = {
    "Cero", "Uno", "Dos",
    "Tres", "Cuatro"};
```

Declaramos un array de cinco textos, cuyos contenidos son el nombre de su propio número de índice. :-)

```
for (indice = 0; indice
    < 5; indice++)
    puts(nombres[indice]);
```

Con esto mostramos los nombres tan tranquilamente.

¿ Y no hace falta reservar la memoria por usar notación de punteros ?

Sólo hay que recordar que si se declaran con inicialización, no. Si no es así, hay que reservarla por programa.

Veamos un MAL ejemplo (ejemplo 23a). Nota: antes de ejecutarlo, hay que estar seguro de que se ha salvado todo en disco duro y que no hay nada

```
/* Listado 23b */
```

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
```

```
#define MAX 10
```

```
main()
```

```
{
    int indice, total;
```

```
    char *nombres[MAX], totaltxt[3], buffer[80];
```

```
    printf("Número de elementos: ");
    gets(totaltxt);
```

```
    total = atoi(totaltxt);
```

```
    for (indice = 0; indice < total; indice++)
```

```
    {
        printf("Texto %d: ", indice);
        gets(buffer);
        nombres[indice] = (char *) malloc(sizeof(buffer));
        strcpy(nombres[indice], buffer);
```

```
    }
    for (indice = 0; indice < total; indice++)
```

```
        printf("Texto %d: %s\n", indice, nombres[indice]);
```

```
}
```

Software Error Failure como mínimo.

La versión correcta de ese listado es la indicada en el ejemplo 23b, el cuál lo voy a comentar completo para refrescar conocimientos:

ERROR COMUN: No reservar memoria cuando se trabajan con arrays en notación de punteros

RESULTADO: Cuelgue MUY probable

importante en memoria.

Al ejecutarlo puede pasar de todo; desde que funcione bien, hasta que se cuelgue el ordenador, pasando por diversos errores en los datos. (Con mayor probabilidad de cuelgue cuanto menos memoria y más tareas se tengan).

```
#include <stdio.h>
```

Prototipos de funciones printf, gets, etc.

```
#include <stdlib.h>
```

Prototipos de funciones malloc, atoi, etc.

```
#include <string.h>
```

Prototipos de strcpy, etc.

```
#define MAX 10
```

La constante MAX se utilizará para guardar el máximo permitido de elementos para el array.

```
int indice, total;
```

indice nos servirá para recorrer el array, y total almacenará el total de elementos que ha pedido usuario.

```
char *nombres[MAX], totaltxt[3], buffer[80];
```

nombres es un array de punteros a caracter, el número máximo de elementos será MAX. totaltxt un array de 3 caracteres y buffer otro de 80.

```
printf("Número de elementos: ");
```

Pedimos el número de elementos.

```
gets(totaltxt);
```

Lo guardamos como texto en totaltxt.

```
/* Listado 23a (PROBABLEMENTE DE UN SOFTWARE ERROR) */

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

#define MAX 10

main()
{
    int indice, total;

    char *nombres[MAX], totaltxt[3];

    printf("Número de elementos: ");
    gets(totaltxt);

    total = atoi(totaltxt);

    for (indice = 0; indice < total; indice++)
    {
        printf("Texto %d: ", indice);
        gets(nombres[indice]);
    }

    for (indice = 0; indice < total; indice++)
        printf("Texto %d: %s\n", indice, nombres[indice]);
}
```

¿ A qué es debido esto ? A que el programa ha utilizado las direcciones que tenían los punteros por defecto, que puede ser cualquier dato que hubiera en ese lugar de la memoria que les corresponde, ya que nunca lo hemos actualizado. Puede que por casualidad haya acertado con un hueco libre, pero también es muy probable que haya dado con otra parte en la que haya un programa ejecutándose, con lo que al escribir en la dirección a la que apunta ese puntero, para introducir el texto, estamos destruyendo el programa en ejecución, lo que nos llevará a un

Convertimos el texto que contiene el número de elementos en entero, y lo almacenamos en total.

Por supuesto, podíamos haber utilizado una línea como esta para hacer lo mismo:

```
scanf("%d", &total);
```

La pega es que posteriormente el primer gets que encontrara el programa, recibiría el ENTER pulsado antes en el scanf para introducir el total. Una solución para arreglar esto, es la que he dado; otra más chapucera, podría ser realizar un gets que sirva simplemente para coger ese ENTER, y la mejor solución es hacer una función para coger números enteros, con detección de errores e incluso petición de reinsertión de datos en el caso de error. Podéis tomarlo como un ejercicio de programación de repaso. :-)

```
for (indice = 0; indice < total; indice++)
```

Vamos a recorrer con índice el número de elementos pedidos por el usuario (total).

```
printf("Texto %d: ", indice);
```

Pedimos el elemento número índice.

```
gets(buffer);
```

Lo guardamos en buffer.

```
nombres[indice] = (char *) malloc(sizeof(buffer));
```

Pedimos la dirección de un bloque de memoria del tamaño del texto introducido, y asignamos dicha dirección al elemento correspondiente.

```
strcpy(nombres[indice], buffer);
```

Finalmente, pasamos los datos de buffer al elemento.

Si utilizamos buffer, es para saber por adelantado el tamaño de la cadena que vamos a guardar en memoria.

```
for (indice = 0; indice < total; indice++)
```

Volvemos a recorrer todo el array para ahora mostrar los elementos.

```
printf("Texto %d: %s\n", indice, nombres[indice]);
```

Como se puede ver, sacamos los elementos por pantalla sin más.



PUNTEROS PRECEDENCIAS Y OPERADORES DE INCREMENTO Y DECREMENTO

Normalmente los punteros ya dan bastantes problemas, pero cuando realmente se ponen muy molestos, es cuando además se utilizan los operadores de incremento o decremento. Para entender esto bien, es conveniente repasar el capítulo II, en el que se trató el tema de los estos operadores, entre otras cosas.

Para no extenderme mucho, simplemente os lo explico con un ejemplo (listado 24):

```
int c=2, x=0, *p=&c;
```

Declaramos e inicializamos una variable entera llamada c con el valor 2, otra llamada x, y un puntero a entero que toma ya como inicialización la dirección de c.

```
printf("Inicio\nx = %d, *p = %d, p = %x\n", x, *p, p);
```

Mostramos los valores iniciales de x, contenido de p y dirección a la que apunta p. Yo voy a dar los

valores que han resultado al ejecutar este programa en mi ordenador.

Resultados: x = 0, *p = 2, p = 78595098

```
x = *p++;
```

Primero x toma el valor del contenido de la dirección a la que apunta p, y luego se incrementa dicha dirección en el tamaño correspondiente a sizeof(int).

```
printf("x = *p++\nx = %d, *p = %d, p = %x\n", x, *p, p);
```

Resultados: x = 2, *p = 2019119292, p = 78595098

```
x = *(p--);
```

Lo mismo que antes, pero en vez de incrementar la dirección después, se decrementa.

```
printf("x = *(p--)\nx = %d, *p = %d, p = %x\n", x, *p, p);
```

Resultados: x = 2019119292, *p = 2, p = 78595098

```
x = (*p)++;
```

Primero x toma el valor del contenido de p, y luego se incrementa dicho contenido.

```
printf("x = (*p)++\nx = %d, *p = %d, p = %x\n", x, *p, p);
```

Resultados: x = 2, *p = 3, p = 78595098

```
x = ++*p;
```

Ahora se incrementa primero el contenido de p, y luego se guarda en x.

```
printf("x = ++*p\nx = %d, *p = %d, p = %x\n", x, *p, p);
```

Resultados: x = 4, *p = 4, p = 78595098

```
x = **++p;
```

Por último, se incrementa primero la dirección, y luego se toma el contenido de dicha nueva dirección.

```
printf("x = **++p\nx = %d, *p = %d, p = %x\n", x, *p, p);
```

Resultados: x = 2019119292, *p = 2019119292, p = 78595098



COMENTARIOS FINALES

Hay más temas sobre punteros también interesantes, pero de momento no los voy a tratar, ya que por ahora me parece que ha sido bastante extenso lo expuesto.

Os vuelvo a insistir que me expongáis todas las dudas que tengáis, ya que si no, será muy difícil poder ajustar el curso a vuestro nivel, o adelantarme a vuestras posibles dificultades.

Sé que hay gente que no consigue seguir el curso. Quisiera que se pusieran en contacto conmigo y me transmitieran sus dudas, para poder solucionarlas. Si no, me será totalmente imposible adivinar sus posibles problemas.

Para exponer vuestras dudas podéis hacerlo a través de los siguientes medios:

- dirección e-mail: jglete@cot.es
- Formulario de página web: <http://www.geocities.com/SiliconValley/Park/7269>
- dirección AmigaNet: 39:191/1.4
- dirección e-mail de la revista: tuamiga@redestb.es
- a través de la tienda TuAmiga Ordinadors

Javier G. Lete



P.D.: El PageStream sigue en la misma versión que la usada en la anterior Amiga Agora, y por lo tanto, no ha podido utilizar estilos, ya que provocan cuelgues casi instantáneos. Seguiremos esperando...

```
/* Listado 24 */

#include <stdio.h>

main ()
{
    int c=2, x=0, *p=&c;

    printf("Inicio\nx = %d, *p = %d, p = %x\n", x, *p, p);

    x = *p++;

    printf("x = *p++\nx = %d, *p = %d, p = %x\n", x, *p, p);

    x = *(p--);

    printf("x = *(p--)\nx = %d, *p = %d, p = %x\n", x, *p, p);

    x = (*p)++;

    printf("x = (*p)++\nx = %d, *p = %d, p = %x\n", x, *p, p);

    x = ++*p;

    printf("x = ++*p\nx = %d, *p = %d, p = %x\n", x, *p, p);

    x = **++p;

    printf("x = **++p\nx = %d, *p = %d, p = %x\n", x, *p, p);
}
```


LISTA CD ROM UTIL



Aminet AMIGA 12	2.900
Aminet AMIGA 13	2.900
Aminet Set 3 (10 al 12)	6.500
GoldFish III (Fred Fish)	3.500
Best of Amiga Scene	2.900
Meeting Pearls 3	1.900
Cliptomania	6.500
Giga PD 3.0	2.500
Graphics Sensations	4.500
Multimedia Toolkit 2 (1+2)	5.900
AMIGA Tools 3	3.500
Visions GIF	4.500
Magic Illusions	2.500
Lightwave Enhancer CD	4.900
Imagine 3.0 Enhancer	5.900
The Light Rom 3 (Fred Fish)	6.900
The Light Works	5.900
Illusions in 3D	2.500
Maxon Raytrace Pro CD	6.900
Travel Adventure GIF	4.500
Audio Resources Library	5.500
OctaMED 6.0 CD	5.900
Amiga CD Vol.3	1.900
Terra Sound Library	1.900
Workbench Add-Ons Vol.1	5.900
CD-ROM Started Kit	7.900
CDx Disk set v2.01	6.500
CD-Boot 1.0	5.500
NetWork CD Vol.2	5.900
CinemaStudio	5.900
Eric Schwartz CD	3.900
Emulators Unlimited	4.900
C64 Sensations Vol.1	2.900
The Global Amiga Experience	2.900
Fantaseas	5.900
Maxon Cinema 4D	6.900
Sci-Fi Sensations	4.900
The AGA Experience	4.500
Encounters UFO Phenomenon	5.500



¡Y MUCHOS
MAS, LLAMANOS



OFERTA ESPECIAL POR RENOVACION DE STOCKS

Aminet AMIGA 7	1.500
Aminet AMIGA 10	1.900
Aminet AMIGA 11	2.500
GoldFish II (After Fred Fish 1000)	3.500
Clip Art <Cornocupeia	3.500
Qwikforms CD (Fonts, ClipArt DTP)	3.500
AMIGA Tools 2	1.900
Space & Astronomy	3.500
Texture Gallery (FRED FISH)	5.900
The Light Rom 1	4.500
Beauty of Chaos (OSSOWSKY)	1.900
AMOS CD Release 2	3.500
Da Capo (FRED FISH)	3.500
World of A1200	2.500
CD-Write	5.500
Video Creator CD32	2.500
Insight: Technology	2.900
Gamers Delight 2	2.500
Women of Venus	3.500
Erotic Arts	2.500
Spectrum Emulator CD 2	2.500
Cache CDFS + CD32 Emulator	3.500
IDE-Fix (Atapi+CDFS+CD32 Emulator)	6.500
Pinball Illusions CD	3.900
Defenders of the Crown II CD	3.500
Virtual Karting AGA	3.500

AMIGA

on line

Distribuidores de:
AMIGA Technologies

AMIGA on line

Apdo. 10093

07080 Palma de Mallorca

Teléfonos: Oficinas (Tel y Fax): 971 47 60 18

Info y Ventas: 989 68 59 59

ORDENADORES

# AMIGA 1200 PACK MAGIC (9 PROGRAMAS COMERCIALES).	68.500
# AMIGA 1200 HD 170MB PACK MAGIC + SCALA MM300.	85.000
# AMIGA 4000T 040 STANDARD, 5 SLOTS ZORRO-3 Y 2 DE VIDEO.	
...MOTOROLA 68040 A 25MHZ, RATON, 2 MB DE MEMORIA CHIP.	
...4MB DE MEMORIA FAST 32 BITS, CONTROLADORA FAST SCSI-II.	
...CONTROLADORA IDE, HD 1GB SCSI-II, PACK MAGIC	
...+SCALA MM300.	374.000
# AMIGA 4000T STANDARD + CYBERSTORM MK-II 68060/50MHZ,	
...HD MICROPOLIS ARIES 442AV SCSI-II 2.14GB ESPECIAL PARA	
...AUDIO/VIDEO, 20MB DE RAM, CYBERVISION-64/4 MB	
...+CD-ROM IDE DE 8X PANASONIC.	649.000
# AMIGA 4000T STANDARD +CYBERSTORM MK-II 060/50MHZ, sin HD.	469.000
# AMIGA 1200 SURFER, CON MODEM 14.400, HD 260 MB,	
...PROGRAMAS INCLUIDOS: WORDWORTH 4, TURBO CALC 3.5,	
...DATASTORE 1.1, PERSONAL PAINT 6.4, ORGANISER 1.1.	
...SOFT PARA INTERNET: AMI-RC, VODOO (E-MAIL), AMI-FTP,	
...MINDWALKER (WWW), SETUP/UPDATER + INSTALL INFOVIA.	99.500

ACCESORIOS

# INTERFACE PARA TECLADO PC.	9.750
# TARJETA ZORRO II PARA AMIGA 1200 CON 5 ZORRO II Y 3 PC.	46.500
# TORRE INFINITIV 1200 CON INTERFACE DE TECLADO PC.	36.500

DISCOS DUROS

# DISCO DURO DE 1 GB IDE.	28.400
# DISCO DURO DE 1.2 GB IDE.	33.900
# DISCO DURO DE 2.6 GB IDE.	44.900
# DISCO DURO DE 2.14 GB FAST SCSI-II, ESPECIAL AUDIO/VIDEO.	99.500

CD-ROM

# CD-ROM 6X IDE ATAPI.	11.500
# CD-ROM 8X IDE ATAPI.	16.400

ACELERADORAS

# PLACA PARA RAM INTERNA, SIMMS 72 C. Y CO-PRO, AMIGA 1200.	10.350
# BLIZZARD A1230 TURBO IV A 030/50MHZ CON ZOCALOS PARA	
...COPRO Y MEMORIA SIMM, AMIGA 1200.	34.900
# BLIZZARD A1260 TURBO CON 060/50MHZ COPRO INTERNO Y UN	
...ZOCALO PARA MEMORIA SIMM DE 72 C., AMIGA 1200.	107.900
# BLIZZARD 2060 MOTOROLA 68060 A 50MHZ, AMIGA 2000.	117.900
# BLIZZARD CYBERSTORM MK-II 060', AMIGA 4000T.	119.900
# APOLLO 2030 TURBO 25MHZ 68030/882, SCSI2, HASTA 64 MB RAM.	44.600
# APOLLO 2040 TURBO 40MHZ 68040/COPRO INT, SCSI-2,	
...HASTA 128MB RAM.	79.900
# APOLLO 2060 TURBO 50MHZ 68060/COPRO INT, SCSI-2,	
...HASTA 128 MB RAM.	109.900
# APOLLO 1230 TURBO 25MHZ 68030/882, CON RELOJ.	22.900
# APOLLO 1230 TURBO 50 HZ '030/882, HASTA 32-64MB, OPCION	
...SCDSI-2, RELOJ.	31.400
# APOLLO 1240 TURBO 25MHZ 68040/COPRO INT, HASTA 32-64MB,	
...RELOJ.	54.350

MEMORIAS

# MEMORIA SIMM DE 4MB, 72 CONTACTOS.	4.550
# MEMORIA SIMM DE 8MB, 72 CONTACTOS.	9.100
# MEMORIA SIMM DE 16MB, 72 CONTACTOS.	14.280
# MEMORIA SIMM DE 32MB, 72 CONTACTOS.	36.500

OFERTA

COMUNICACIONES

# MODEM EXTERNO A 14.400 BAUDIOS.	12.000
# MODEM EXTERNO A 28.800 BAUDIOS.	22.900
# MODEM EXTERNO A 33.600 BAUDIOS.	27.400
# TARJETA ETHERNET ARIADNE.	38.900
# MULTIFACE CARD III (ZORRO) 2 P. SERIE Y 1 PARALELO.	15.300
# TARJETA LINKUP MULTISERIE 4 P. SERIE (AMP. A 8) Y 1 PARALELO.	48.900

CONTROLADORAS

# CONTROLADORA SCSI PARA BLIZZARD 1230-IV Y 1260.	19.900
# CYBERSTORM FAST SCSI-II PARA MK-II.	19.900
# ALFAPOWER PLUS CONTROLADORA IDE A500, HASTA 8MB RAM.	19.650
# CONTROLADORA IDE AT 2000 PARA ZORRO II.	8.100
# MULTI CONTROLADORA APOLLO 2000 IDE/SCSI-2,	15.350
...CON OPCION 0-8 MB RAM.	14.850
# MODULO SCSI-2, PARA APOLLO TURBO 1240/1260.	19.900
# CONTROLADORA SPEEDFIRE, SCSI ZORRO 2.	

DIGITALIZADORES VIDEO

# DIGITALIZADOR DE VIDEO VLAB EXTERNO.	45.000
# DIGITALIZADOR DE VIDEO VLAB INTERNO, A 2/3/4000.	53.000
# TARJETA "PAR" VLAB MOTION INTERNA, 25 FRAMES P/S.	195.000
# DIGITALIZADOR DE VIDEO FRAME MACHINE.	60.000
# MODULO FM-PRISM24 FRAME BUFFER (ANIMACION 24 BITS).	51.000

DIGITALIZADORES AUDIO

# DIGITALIZADOR DE AUDIO MEGALOSOUND 8 BITS.	8.900
# TARJETA DE SONIDO TOCCATA A 16 BITS (ALTA CALIDAD).	52.900
# TARJETA DE SONIDO MAESTRO (PROFESIONAL).	83.500

GENLOCKS Y EDICION

# GENLOCK PLUTO CON CANAL ALFA.	75.000
# GENLOCK NEPTUNO CON CANAL ALFA Y SALIDAS Y/C.	102.000
# GENLOCK SIRIUS II CON CANAL ALFA Y BLUE BOX KEY,	
...(PROFESIONAL)	153.000
# CAVIN CUTTING SYSTEM.	136.000
# SUPERCUT CUTTING SYSTEM.	34.000

TARJETAS GRAFICAS

# TARJETA ACCELERADORA GRAFICA GRAFFITI (TODOS LOS AMIGA).	14.750
# TARJETA GRAFICA 24 BITS RETINA CON 1MB VRAM.	24.500
# TARJETA GRAFICA 24 BITS CYBERVISION CON 2MB VRAM.	58.500
# TARJETA GRAFICA 24 BITS CYBERVISION CON 4MB VRAM.	70.500
# TARJETA GRAFICA 24 BITS PICASSO II+ 2MB VRAM.	58.000

MONITORES

# MONITOR N/E 14" 0.28 MM MULTI-SYNC, SOLO A1200 Y A4000.	36.900
# MONITOR M1438S 14" 0.28 MM PANTALLA "BLACK MATRIX"	
...ESTEREO	51.000
# MONITOR N/E 15" 0.28 MM MULTI-SYNC, SOLO, A1200 Y A4000.	49.900
# MONITOR M1538S 15" 0.28 MM PANTALLA "BLACK MATRIX"	
...ESTEREO	59.500
# MONITOR N/E 17" 0.28 MM MULTI-SYNC, SOLO A1200 Y A4000.	69.900

VARIOS

# ADAPTADOR PARA MONITORES VGA.	3.900
# MODULADOR PARA TELEVISION CON AUDIO.	8.800
# FUENTE DE ALIMENTACION DE 200W. PARA A-500/600/1200.	7.900
# SCANNER DE MESA VIEWSTATION A6000C 24 BITS 600X600 DPI.	66.900
# SCANNER DE MESA VIEWSTATION A6000C 24 BIT 600X600, CON	
...SOFT AMIGA	73.500
# SISTEMA DE ALIMENTACION ININTERRUMPIDA DE 400 W.	27.800
# SURF/SOFTWARE (SOFT ORIGINAL DE AMIGA SURFER).	16.950
# RATON AMIGA WALKER DE 400 DPI CON ALFOMBRA EXCLUSIVA.	3.500

- CON CADA PEDIDO UN REGALO SORPRESA (HASTA AGOTAR STOCKS)
- **16% DE IVA YA INCLUIDO**
- GASTOS DE ENVIO NO INCLUIDOS
- ESTA LISTA ANULA A LAS ANTERIORES
- PRECIOS VALIDOS HASTA FIN DE STOCK
- AMPLIA VARIEDAD DE PRODUCTOS, CONSULTANOS
- NO CERRAMOS AL MEDIODIA
- A PARTIR DE 100.000 PTS. DE COMPRA FINANCIACION AL 0% DE INTERES CON BANCO SANTANDER O CENTRAL HISPANO
- ACEPTAMOS PAGOS CON VISA, MASTERCARD Y 4B (CONSULTAR)

*Antes de comprar,
consulta esta lista*

EQUIPOS

ORDENADORES:

AMIGA 1200 Magic Pack	68.500
AMIGA 1200 Magic Pack HD 170MB	87.500
AMIGA 1200 Surfer Pack HD 260MB+M+S	99.500
AMIGA 4040T 6MB HD 1GB FSCSI+PackSoft	384.500

IMPRESORAS:

EPSON Stylus 820+Kit Color 300cps 720ppp	40.900
EPSON Stylus Color500 80c 720ppp	60.500
EPSON StylusPro Color 240cps 720ppp	118.500

MONITORES:

MICROVITEC Multysinc 14" 1438 stereo	53.500
MICROVITEC Multisync 15" 1538 stereo	65.500
MICROVITEC Multisync 17" 1764 stereo	142.500



COMPONENTES Y ACCESORIOS

CHIPS:

	6.500
ROM 2.04 KickStart+Workbench 2.1	18.900
ROM 3.1 AS320 A500/A2000 (I)	21.900
ROM 3.1 AS330 A3000 (I)	21.500
ROM 3.1 AS312 A1200 (I)	21.500
ROM 3.1 AS340 A4000 (I)	

COPROCESADORES:

	17.500
FPU 40MHz PLCC+Crystal	21.900
FPU 50MHz PGA	

CONSUMIBLES:

	3.900
	4.900
Ratón MEGA MOUSE 400DPI	4.000
HoneyBee Super CD-32 Pad	5.000
Clasificador CD-Finder 16/p	
Clasificador CD-Finder 40/p	

HARDWARE:

	14.900
	3.900
Fuente Alimentación 20A 200w A500/1200	15.500
VGA Adaptador A1200	13.500
GRAFFITI Adaptador RGB-256c	
TABBY Tableta Gráfica	

EXPANSIÓN

ACELERADORAS:

M-Tec/020/14MHz A500/2000	22.500
VIPER/030/28MHz MK-II MMU 0MB	26.900
VIPER/030/50MHz MK-II MMU 0MB	46.900
BLIZZARD 1230-IV 030/50MHz MMU 0MB	39.000
BLIZZARD 1260 060/50MHz MMU (82mps)	127.500

CONTROLADORAS:

M-Tec External Hard Drive A500	23.500
DATAFLYER 2000 IDE HD Control	16.500
APOLLO IDE AT 2000 Controller	8.000
APOLLO MultiControl IDE/SCSI-2 2000	15.500

DISQUETERAS:

Disquetera Interna A600/A1200	8.500
Power Drive PC880B 3.5" Externa	12.000
XL Internal A4000 1.76MB	16.500
XL External 1.76MB HD Drive	17.900

DISCOS DUROS:

HD Fast ATA II IDE 1GB 3.5"	35.900
HD Fast SCSI II 1GB 3.5"	44.500
ZIP DRIVE IOMEGA 100MB	38.500
DISCO ZIP 100MB	3.900

AMPLIACIONES:

MEGACHIP 2MB RAM + Fat Agnus 2MB	33.500
RAM BOARD 1MB w/Clock A600	8.500
Ampliación PC1208 0MB RAM	14.500

IMAGEN Y SONIDO

DIGITALIZADORES:

MEGALOSOUND 8bit Sampler	7.500
AURA 12/16bit Sound Sampler	18.900
TOCCATA 16bit (Zorro)	57.900

INTERFACES:

ProMIDI Interface	5.900
SQUIRREL SCSI PCMCIA A600/A1200	13.900
BLIZZARD 1230-IV/60 Fast SCSI Kit	23.500

LECTORES CD-ROM:

GOLDSTAR Interno FX400 4v (Atapi)	19.500
Q-Drive CD-ROM PCMCIA 4x Ext. A1200	39.900
PowerA1200 CD-ROM SCSI-2 2v+Squirrel	35.500*
PowerA4000 CD-ROM SCSI-2 2v Int.	41.500

COMUNICACIONES:

SURFKIT Soft Internet+Modem 14.4	23.500*
--	---------

SCANNERS:

POWER SCANNER V4 (256 Escala de grises)	19.900
POWER SCANNER V4 con 24bit color	41.500
Epson GT-5000PC A4 300ppp + I/P	88.500

TABLETAS GRÁFICAS:

PICASSO II 2MB+TV Paint	63.900
RETINA BLT Z3 4MB 24bits	73.900

VIDEO E IMAGEN:

VIDI 24 AMIGA en Tiempo Real	41.900
V-LAB PAR-Y/C 24bit Interno	58.900



OFERTA ESPECIAL POR RENOVACION DE STOCKS

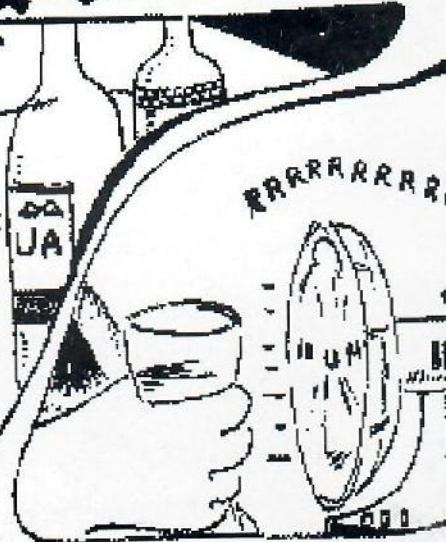
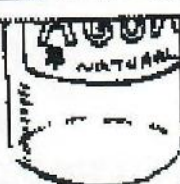
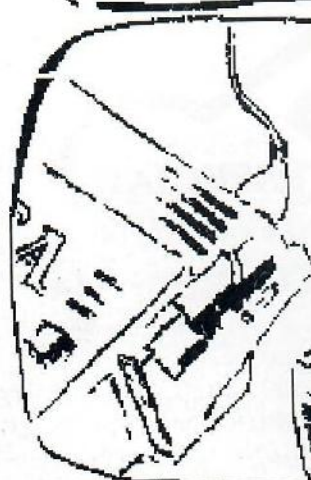
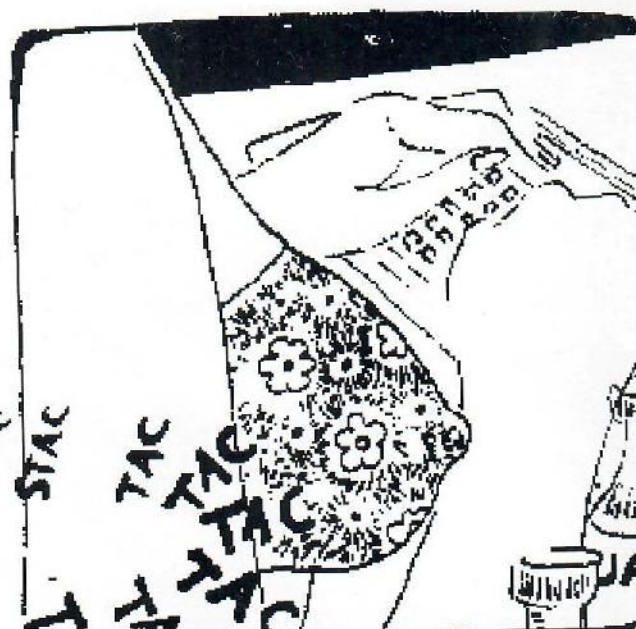
HARDWARE:

Joystick SPEEDKING Analógico.....	2.500
Overdrive A1200 Control HD Externo ...	15.500
HD CONNER 540MB 3.5"	22.500
Interface Fast SCSI Blizzard III	11.900
Communicator III MIDI	10.900
FaxModem BOCCA 14.400bps Externo ...	17.500
Ampliación Dataflyer 2MB A2000	13.500
MultiStart II Swicht	4.500
Multiface Card III 2ser 1par	14.500
Power Tablet GENIUS 1212 Pro	39.900

SOFTWARE:

Photogenics 1.0	8.900
Scala MM300	29.900
HELM Autor MMPresentación	12.900
DirectoryOpus 5.0	9.500
GP-Fax	6.900
Surfware (Soft Internet)	15.500
STUDIO II Printer 2.11	9.500
ADPro 3.03 Epson Scanner Pack	16.500
SuperBase 4 Profesional 1.3	39.900





**GLUB
GLUB
GLUB**

**TAC
TAC
TAC
TAC
TAC**

**GLUB
GLUB
GLUB
GLUB**

**TAC
TAC
TAC
TAC
TAC**

GLUB



NO SE SI PODRE
ACABAR EL
TRABAJO QUE HAGO
PARA EL "INSTI"...
SOBRE LA VIDA
EN EL DESIERTO.



**CÓMO
COLABORAR
CON
AMIGA AGORA**

*¿Tienes algo que decirnos, desde un comentario de lo más técnico hasta un comentario de un juego?
¡¡Mádanos tus artículos!! ¡¡No necesitas ningún requisito especial para colaborar con AMIGA Agora, solo
querer decir o hacer algo con tu AMIGA!!*

**La Revista es montada con PageStream 3.0 y los textos se preparan con el procesador (PageLiner) incluido en dicho programa.*

**En caso de que dispongáis del PageStream 2.0 o 3.0 nos facilitarías mucho el trabajo montando vuestros artículos directamente en este Procesador. En caso de no disponer del PageStream podéis mandarnos el texto en formato ASCII.*

**Los gráficos podéis mandarlos en cualquier formato soportado por AMIGA: IFF, ILBM, GIF, JPG, etc., especificando si lo creéis conveniente cómo queréis que vayan colocados dentro del texto.*

**Mandadnos vuestra foto, firma, dirección y teléfono junto con vuestros artículos y se publicarán en el próximo ejemplar en preparación.*

¡¡ANÍMATE!!

**¿TE
GUSTA
NUESTRA
REVISTA?**

*Si crees que es de tu interés y puede ser mejorada:
Envíanos tu opinión y sugerencias en un sobre con tu nombre y dirección a
TuAMIGA Ordinadors y entra inmediatamente a formar parte del:*

CLUB AMIGA AGORA

**TU AMIGA
ORDINADORS**
¡EXCLUSIVAMENTE AMIGA!!

*¡También tenemos
ya una página
en Internet,
entra a verla!*

<http://www.geocities.com/Athens/2964/>

**CÓMO
HACER UN
PEDIDO A
TuAMIGA
Ordinadors**

**Te recordamos que servimos a toda España.
Por Correo normal o contra-reembolso.
Por transporte en 24h.*

**Forma de pago:
Reembolso al recibir.
Transferencia Bancaria
Al contado...*

*A partir de compras de 100.000 pts
los Portes son gratuitos...*

**Plaza Pedro IV Nº 4, 7º 3ª
08120 LA LLAGOSTA
(BARCELONA)**

**Teléfono: (93) 560 36 04
Fax: (93) 560 36 04
E-Mail: tuamiga@redestb.es**

**¡¡¡NUEVO CENTRO
DE VENTA!!!**

**TuAMIGA Norte
BILBAO (VIZCAYA)
Tel-Fax: (94) 421 51 54
E-Mail: jglete@col.es**

AMIGA **TEK**

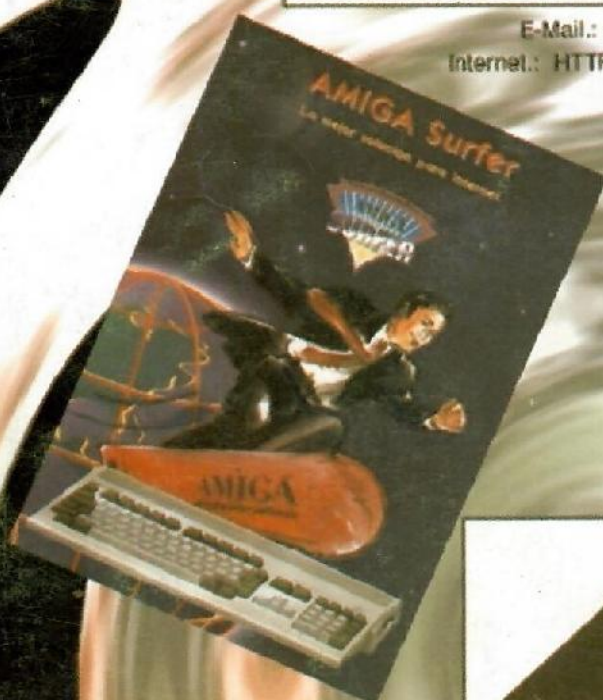
ESPAÑA S.L.

Tel.: +34 (9)71 702758

FAX.: +34 (9)71 702687

E-Mail.: amigatek@jet.es

Internet.: [HTTP://web.jet.es/~amigatek/](http://web.jet.es/~amigatek/)



AMIGA

Importador Oficial de AMIGA Technologies para España

Hecho íntegramente con Amiga